POR SÓLO 1'90€

TODAS LAS NOVEDADES: KANE & LYNCH 2: DOG DAYS ★ STARCRAFT 2: WINGS OF LIBERTY ★ MAFIA II ★ LOST HORIZON ★ KINGDOM HEARTS: BIRTH BY SLEEP ★ DRAGON BALL ORIGINS 2 ★ APB

MARCA player

PS3 X360 PS2 Wii PC PSP DS MÓVIL

TU REVISTA MULTIPLATAFORMA

NÚMERO 24
SEPT 2010

¡10 PACKS STARCRAFT 2!

FIGURA EXCLUSIVA DE RAYNOR + CAMISETA ¡Y MUCHOS MÁS!

MÁS JUEGOS...

ROCKBAND 3
ENSLAVED
TWO WORLDS
F1 2010
FIFA 11
PES 2011
WRC

¡AVANCE EN PRIMICIA!

DEAD RISING 2

Te contamos todos sus secretos y analizamos en exclusiva Case Zero

VIAJE EXCLUSIVO

HALO REACH

La última hora del juego más potente de Xbox 360

AVANCE EXCLUSIVO

THE FORCE UNLEASHED II

¡Lo hemos jugado!

www.marcaplayer.com
8 423793 601322 00024



ES UNA REVISTA DEL GRUPO UNIDAD EDITORIAL, REVISTAS S.L.U.

Presidenta: CARMEN IGLESIAS
Consejero Delegado: ANTONIO FERNÁNDEZ-GALIANO
Director General Publicidad: ALEJANDRO DE VICENTE
Director General de Negocio: LUIS ENRIQUEZ
Director General MARCA: ALEX BAIXAS

Director General Editorial: PEDRO J. RAMÍREZ
Director Editorial: MIGUEL ÁNGEL MELLADO
Director de Arte: RODRIGO SÁNCHEZ

DIRECTOR
David Sanz Verjano - *dsanz@unidadeditorial.es*

COORDINACIÓN
- Gustavo Maeso - *gustavo.maeso@unidadeditorial.es*
- Chema Antón - *marcaplayer@unidadeditorial.es*

REDACCIÓN / COLABORADORES
- Juan García Garrido
- Mario Fernández González
- David Navarro Blázquez
- David Caballero
- Néstor Parrondo
- Jaume Esteve
- John Tones
- Rebeca Saray, Mauro y Máximo García *(Fotografía)*

- Han colaborado en este número: Angel Llamas "Wako", Sara Borondo, , Akihabara Blues, Txema Marín, Pablo Juanarena, José Luis Villalobos, Javier Artero, José Luis García Guerrero (Ocio), Diego Alberto Fernández, Sergio Figueroa, Ángel D. Pedrero.

DISEÑO
Sol García - *mgsanchez@unidadeditorial.es*
Duardo - marcaplayer@unidadeditorial.es

EDICIÓN Y CIERRE
- David Navarro Blázquez - *david.navarro@unidadeditorial.es*
- Sol García - *mgsanchez@unidadeditorial.es*

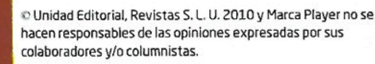
PUBLICIDAD
Director Comercial: Jesús Zaballa
Directora de Publicidad de Área de Revistas: Cristina Esquivias
Responsable de Producto: José A. Muñoz-Calero (joseamunoz@unidadeditorial.es) Tel. 91 443 55 58
Coordinación: Mª Trinidad Martín
Tfno.. 91 443 52 54

Zona Norte
Delegado: Gerardo Manrique 94 473 91 10 **Vizcaya:** Juan Luis González-Anduiza 94 473 91 10 **Asturias/Cantabria:** Pablo Fernádez Galiano 94 231 98 73 **Navarra/Rioja:** Iñaki Fica 94 473 91 10 **Aragón:** Álvaro Cardemil 976 79 40 64 **Galicia:** José Carrera (Vigo) 986 22 91 28 Daniel Fanego (Coruña) 981 20 85 37 **Castilla y León:** Ana Luquero 983 42 17 00
Andalucía: Delegado: Rafael Martín 95 499 07 21 Silvia Torres (Sevilla)
Levante: Delegado: Manuel Huerta 96 337 93 27 Marcos Martínez (Valencia)
Cataluña: Delegado: Cristina Pascual 93 227 67 11 Eduard Carcaré
Baleares: Delegado: José María Conrado 971 76 76 30
Internacional: Katja Natus 91 443 55 24 Juan Jordán

EDITA
Unidad Editorial, Revistas S.L.U. Avda. de San Luis, 25 28033 MADRID Redacción: Tel. 91 443 50 00
marcaplayer@unidadeditorial.es

Gerente: Elicia Martínez. Directora de Marketing: Virginia Roel. Jefe de Marketing: Gema Monjas. Jefe de Producto: Emilia Salvador. Director de Producción: Fernando Gil. Director de Distribución: Pedro Alonso. Director Financiero: Marco Ottelli. Suscripciones y Ejemplares Atrasados: 902.99.81.99 (Horario L-V, de 8 a 18h. Fines de semana y festivos de 10 a 14h).

Distribuye: Logitengral 2000 S.A.U. Imprime: ALTAIR QUEBECOR Printed in Spain. Depósito Legal TO-0649-2008
Precio para todo el territorio español indicado en la portada.

Publicación ARI  FIPP

Editorial



EL ÉXITO DEL SABOR CLÁSICO



> **David Sanz**
Director Marca Player

NUESTRO AMIGO MARIO FERNÁNDEZ LO defendía a muerte, y durante muchos días no hacía más que mirar esos screenshots oscuros de *LIMBO* y tengo que decir que no me llamaban la atención en absoluto. Pasaron un par de semanas y al final ocurrió aquello tan típico de: *Venga, voy a probar la demo, a ver qué tal.*

Ese 'a ver qué tal' se convirtió en uno de los títulos más sencillos y a la par más complicados que he visto en los últimos tiempos. Un juego que busca en las raíces más clásicas de ese arte llamado Videojuego y que lo trae de regreso a estos tiempos plagados de productos que abogan por el tan manido 'a ver quien la tiene más grande'. El caso es que cuando te pones frente a LIMBO te invade una sensación de haber jugado en tu infancia a cientos de títulos como éste, sólo que sin un pad en tus manos. Y a la vez notas que ese sabor añejo es totalmente nuevo, ya que te libera por un minuto de frames por segundo, modos online, gráficos supervitaminados, etc., y te envía directamente a un mundo en el que la física lo es todo, y donde la dirección de arte envuelve el resultado en un manto digno de estudio. En segundos te ves metido en un sinfín de plataformas y puzzles que solucionar, arropados por una música espectacular y un entorno cuanto menos espeluznante. Una maravilla.

Este editorial con minianálisis incluido sólo busca honrar a quienes aún buscan esa magia en los videojuegos. Ésa que nos hacía vibrar con las cosas más sencillas (que no quiere decir fáciles de conseguir) y que demuestra que una buena idea, trabajada y con ilusión, puede desembocar en una obra de arte.

Un buen toque de atención a las grandes firmas que no hacen más que hinchar el lineal con juegos de los que sólo un 20% valen realmente la pena.

Con esto lo único que queremos decir desde Marca Player es que los presupuestos no se cumplen llenando el calendario de lanzamientos, sino de pensar bien los proyectos, invertir en serio en el desarrollo y sacar títulos de calidad.



ENVÍA UNA FOTO TUYA A *MARCAPLAYER@UNIDADEDITORIAL.ES* Y TU FELICITACIÓN, CRÍTICA, SALUDO O LO QUE QUIERAS. ¡¡SALDRÁS EN EL MURAL DEL MEGARREPORTAJE DE NUESTRO *SEGUNDO ANIVERSARIO* QUE ESTAMOS PREPARANDO!!

Participa >>
Entra en los sites de Marca Player.
¡Tu opinión cuenta!

facebook Busca **Marca Player** en **Facebook** y hazte amigo. ¡Tus mensajes pueden reflejarse en la comunidad de tu plataforma!

twitter www.twitter.com/marcaplayer

www.marcaplayer.com
marcaplayer@unidadeditorial.es

BLOG MARCA PLAYER DIRECTO:
www.marca.com/blogs/marcaplayerdirecto/

BLOG EL MUNDO PLAYER:
http://www.elmundo.es/blogs/elmundo/mundoplayer/

Equipo 2010



Gustavo Maeso
COORDINADOR REDACCIÓN

"¡Me largo de vacaciones, ahí os quedáis pringaos!"
ME GUSTA: Shank, pedazo de juego descargable.
ODIO: La tele en verano.
JUEGO A: Star Wars El Poder de la Fuerza, otra vez.



Chema Antón
COORDINADOR REDACCIÓN

"Estoy ensayando duro para el casting del musical de Street Fighter. ¡Voy a ser Chun Li!".
ME GUSTA: Mis gafacas de sol naranjas con cristal amarillo.
ODIO: Volver de la playa.
JUEGO A: Grease.



Juan García "X"
REVIEWS & REPORTAJES

"A punto de freír espárragos"
ME GUSTA: Viajar más que Willy Fog.
ODIO: Perder a Wiki :(
JUEGO A: F1 2010 y Modern Warfare 2 (como no...)



David Navarro
REVIEWS & REPORTAJES

"Perro-Batman es Dios"
ME GUSTA: Las farras con Xcast. ¡Me debes una!
ODIO: Trabajar y estudiar a la vez. ¡Auch!
JUEGO A: Mafia II.



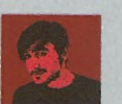
Sol García
DISEÑO & MAQUETACIÓN

"¡¡¡¡siesta de mi vidaaaaaaa!!!"
ME GUSTA: Gosto de muito Cascais.
ODIO: Las sardinas y el jamón, ¿qué pasa?
JUEGO: Grease (qué pena).



Duardo
DISEÑO & REDACCIÓN

"Tanto jugar a Starcraft II ya me creo que soy Raynor"
ME GUSTA: Los Terrans.
ODIO: Que me vapuleen los coreanos.
JUEGO A: Te lo imaginas, ¿no?



Mario "Lobo"
REVIEWS & REPORTAJES



David Caballero
REVIEWS & REPORTAJES



Sara Borondo
REPORTAJES



Néstor Parrondo
REVIEWS & REPORTAJES



Angel Llamas
REVIEWS



J.L. Villalobos
REVIEWS



Jaume Esteve
BLOG OFICIAL



Javier Artero
REVIEWS

CONTENIDOS

SECCIONES FIJAS



TU PASAPORTE DIRECTO PARA LOS MUNDOS ONLINE





MARCA PLAYER Nº 24 SEPTIEMBRE 2010

EXCLUSIVA

36 REPORTAJE **TODO SOBRE HALO: REACH**

52 AVANCE **FIFA 11**

86 ANÁLISIS **KANE & LYNCH 2: DOG DAYS**

56 AVANCE **STAR WARS: THE FORCE UNLEASHED II**

62 AVANCE **METROID: OTHER M**

EN PORTADA

REPORTAJES CENTRALES

AVANCES

ANÁLISIS



Por Chema Antón

Nos metemos de lleno en la piel del Chuck Greene, el nuevo cazazombis de Capcom que nos enseñará algo de bricolaje armamentístico en la segunda entrega del título.



ME HICE UN CAZAZOMBIS EN FORTUNE CITY

La secuela de Dead Rising nos lleva de vuelta a un casino con centro comercial lleno de supervivientes, armas raras y muchos más motivos para sobrevivir

A estas alturas queda poca gente que no sepa qué debe hacer en caso de una alerta zombi. Son muchos los juegos, libros y películas que en los últimos años han llenado ese gran hueco que las historias de zombis de los años setenta habían dejado durante casi veinte años. Esa orfandad que sólo cubrían los clásicos *Resident Evil, Silent Hill* o *House of the Dead* en el apartado de los videojuegos se ha visto rebosante de contenidos en los últimos tiempos con juegos como *Left4Dead*, el *Overkill* de *House of the Dead*, y aquel primer *Dead Rising* que cambió el género al introducir el concepto de 'todo es un arma' que en ***Dead Rising 2*** termina por explotar con un fantástico sistema de armas combo que iremos generando en las salas de mantenimiento de toda la Fortune City.

Viajemos a esta ciudad. Un emplazamiento tipo Las Vegas en el que tendremos un centro comercial enorme con tiendas de todo tipo (deportes, comida, moda, música...), un casino en el que podremos divertirnos con las tragaperras mientras nos quitamos a los muertos vivientes de encima y el escenario de Terror is Reality donde comienza todo.

Cuando empieces con ***Dead Rising 2*** puede que ya conozcas a Chuck Greene del ***Case 0***, que estará disponible en formato descarga desde el 31 de agosto. Si no es así te diremos que es un ex-campeón de motocross cuya hija está infectada por el virus zombi y que necesita conseguir Zombrex (la medicina que detiene la acción del virus) para evitar que ésta se zombifique. Para colmo, quien infectó a la niña fue su propia madre y eso parece que le hará que se coma un poco el coco. Evidentemente el Zombrex es caro, muy caro y para conseguir dinero Chuck se apunta a Terror is Reality, un show televisivo en el que los participantes del concurso tienen que matar al mayor número de zombis posible y el que gane se lleva una buena suma de dinero. Tendremos ocasión de probar una de las versiones del juego, a los mandos de una moto, el resto de veces que queramos participar en el concurso tendrá que ser en el multijugador y siempre para ganar dinero que podremos usar en el modo campaña. Cuando el bueno de Greene está en el vestuario se desarrollan los acontecimientos que darán con sus huesos y los de la pobre Katie, su hija, en un refu- »



gio a prueba de cualquier ataque de agente infecciosos.

Es desde ahí desde donde Chuck tendrá que desplegar todo el operativo para, en principio, conseguir Zombrex para la niña, pero después también para conseguir salvar al mayor número de supervivientes posible y aclarar una serie de asuntos que parecen involucrarle en una trama terrorista a favor de los zombis.

Busca y destruye

El título de la canción de Metallica ("Seek and destroy") es el 'abc' de Chuck a lo largo del juego. Todos los planteamientos del juego están muy en la línea de juegos de mundo abierto con misiones. Para controlar todas las operaciones activas del protagonista tendremos el reloj que desplegará las misiones y podremos ir seleccionándolas para llevarlas a cabo. Una vez seleccionadas, aparecerá una flecha en la parte superior de la pantalla que dirigirá a nuestro individuo hasta la zona de acción, el objeto o el personaje en el que se centra la misión. Las misiones van desde conseguir objetos, hasta rescatar personajes, sacarles información, reunirles con otros personajes del juego, pero siempre habrá un denominador común: el Zombrex que necesita Katie cada doce horas. Aunque existe un plot central con los casos que se van abriendo cada día, también hay algunas misiones paralelas que sólo servirán para sumar puntos de experiencia en el personaje.

Cada una de las misiones que vamos descubriendo y abriendo tendrá un contador de tiempo en forma de barra que se irá consumiendo y que indicará con qué premura debemos dedicarnos a resolverla.

Los puntos de experiencia (PP) se consiguen salvando supervivientes, eliminando ciertas cantidades de zombis o cumpliendo misiones. Con ellos, las habilidades de Chuck se van extendiendo. En la ficha de atributos del personaje existen puntos de vida, ataque, velocidad, inventario y lanzamiento. Cada uno de estos atributos puede incrementarse y eso hará que tengamos un personaje cada vez más completo. Si al principio contamos con cuatro puntos de vida, se podrán alcanzar hasta un total de doce al final, por ejemplo.

En la parte destructiva del juego, el combate, tendremos dos apartados que se resumen en un único botón que utilizaremos siempre para atacar y que en la versión de Xbox 360 es la X. Mientras que con el botón B recogemos lo que haya a nuestro paso para usarlo como arma (si lleva icono de una pistola o de una llave inglesa, éstos últimos sirven para combinarse en el nuevo modo de armas combo), con X lo utilizaremos en la mayor

DEAD RISING SUN

JAPONESADA DE PRIMER PLATO

El bueno de Inafune, padre de la criatura, tuvo la feliz idea de 'premiarnos' a los fans de *Dead Rising* con su visión de lo que supondría un ataque zombie en versión videojuego con el primer título. No contento con el espectacular resultado, creyó que no hacía mal a nadie metiéndose a director de cine y creando un film que, por las imágenes que se han visto hasta el momento, posiblemente no llegue a los Oscars, pero que harán que más de uno se agarre a la butaca... de su casa. Porque eso sí, los locos japoneses de Capcom han visto que ***Zombrex: Dead Rising Sun***, nombre de la película, podría servir de buen reclamo publicitario para vender el juego pero ni se han planteado que llegue a los cines. Así que si eres fan ya habrás seguido la serie y estarás a punto de descubrir el final en el octavo y último capítulo. Si no lo eres, dos opciones: Xbox Live ha ido publicando todos los episodios desde el 4 de agosto y el episodio final aparecerá en el Bazar de vídeos de Xbox Live el 25 de agosto. Si no te importa esperar, puedes verlos en su web (www.deadrisingsun.com) sólo una semana después. ***Zombrex: Dead Rising Sun*** contará la historia de un grupo de supervivientes que pasarán la noche más dramática de sus vidas y, de paso, irá haciendo algún que otro guiño al juego con elementos como armas absurdas y la desesperada búsqueda del medicamento Zombrex tan importante en la segunda parte del juego.



▲▲ **Libertad de acción** Como en el juego original, habrá libertad de acción por la ciudad, aunque ahora esa libertad se extiende en horizontal.

LAS MISIONES SE ACUMULAN Y TIENEN SU PROPIO CONTADOR DE TIEMPO PARA SER RESUELTAS

INAFUNE CREYÓ NO HACER MAL A NADIE CON SU TERRORÍFICA PELÍCULA



La pasta del casino
Existen dos opciones para hacerte de oro en el casino: jugar o destruir las tragaperras.

EDICIÓN ESPECIAL: OUTBREAK O ZOMBREX?

Para disfrutar de una figura de un zombi de más de 30 cm, un token de descarga para personalizar el juego y contenidos específicos adicionales tendrás que pagar 109,99 euros que vale la edición Outbreak. También se ha confirmado la edición Zombrex que saldrá en lata de metal con un DVD del making of y un boli (muy capada respecto a la americana).

UNA ASOCIACIÓN PROZOMBI LLAMADA C.U.R.E.

La C.U.R.E. (Citizens for Undead Rights and Equality) está liderada por Stacey Foresythe, una joven de poco más de 20 años que imagina un mundo en el que los gobiernos suministran Zombrex a la población. Chuck Greene se verá involucrado en un supuesto atentado de la C.U.R.E. Por supuesto, están en contra de Terror is Reality.

FORTUNE CITY: CIUDAD DE DIVERSIÓN.

La Fortune City es la ciudad de la diversión en la que se desarrolla todo el juego y está hecha a imagen y semejanza de Las Vegas. En la ciudad no sólo habrá centros comerciales y tiendas, sino también casinos, restaurantes, la calle central y el escenario en el que empieza todo, el escenario del show televisivo Terror is Reality en el que los espectadores son invitados a matar al mayor número de zombies y el mejor clasificado se lleva una suma importante de dinero.

LA AMENAZA ZOMBI SE HA MULTIPLICADO EN ESTA SEGUNDA PARTE

◄◄ **Vehículos-arma** Veremos como Chuck tiene a su disposición un coche, una moto, un carro de la compra, una silla de ruedas y más cosas para moverse... y matar.

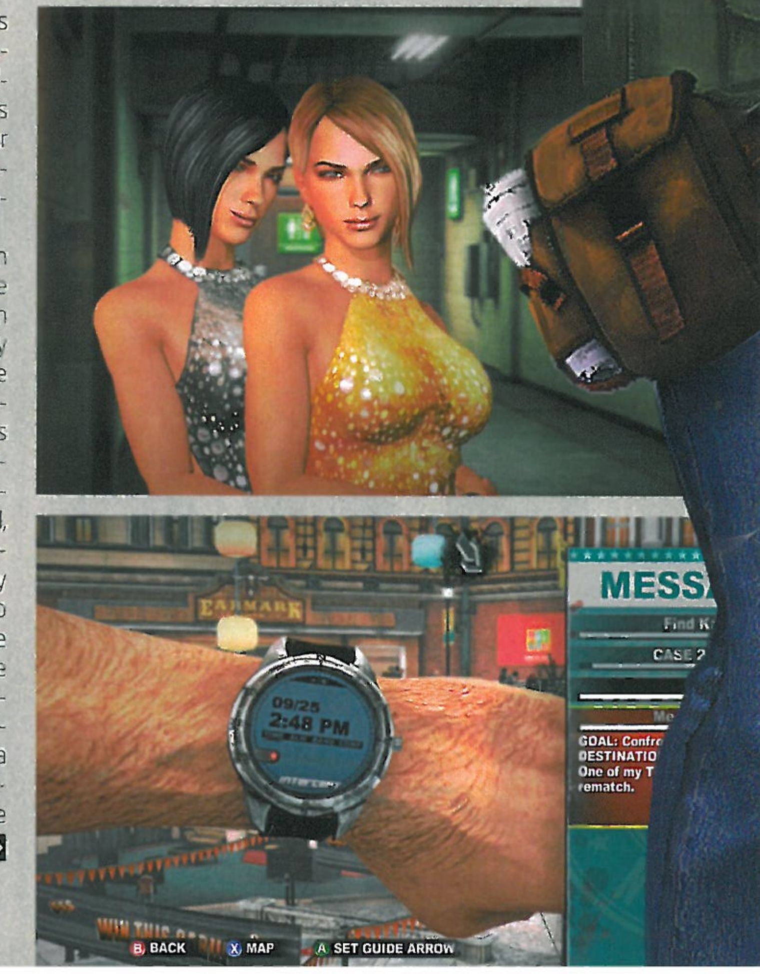
» parte de los casos ya que las armas de fuego permiten apuntar y disparar con los gatillos. Así, una presión sobre X lanzará un ataque normal, mentras que al dejarlo presionado lanzará un ataque fuerte. De la misma forma, cuando saltas con Greene (a medida que avanza el juego te explica como hacerlo) puedes presionar X para dar una patada voladora o una patada con ambos pies si dejar el botón pulsado. Por lo general, de todas formas, siempre tendremos algo entre las manos para usarlo como arma, desde un bate de béisbol a una baraja de cartas o un cono. Todo vale, es la grandeza de *Dead Rising*.

Pero hay más objetos en juego que las armas. Aparecerán ítems con un icono verde y una manzana en el interior, es la comida que sirve para renovar las fuerzas del jugador y en casos excepcionales (comida podrida o demasiado alcohol) provocarle un buen dolor de estómago y algunos vómitos. También aparecen iconos amarillos de una camiseta para indicar que podemos cambiar el aspecto de Greene. Y es que vestirle de vaquero, camarera, o skater no tiene precio.

Con un aspecto lamentable o no, con más o menos vida, al final Greene tiene que enfrentarse a una amenaza que en esta segunda parte se ha multiplicado (y no digamos respecto a la pobre versión de Wii) gracias a un motor gráficocapaz de soportar a decenas y decenas de infectados en pantalla. En ocasiones podremos subirnos a luar altos y observar a la muchedumbre zombi a nuestros pies y, de verdad, agobia que una multitud así esté pensando en acabar contigo por muy lenta que parezca en un principio (algunos de ellos son realmente rápidos). Esta gran cantidad de enemigos significa que en ocasiones tendremos que dedicarnos a machacar el botón X hasta el infinito o, al menos, hasta poder quitarnos a los enemigos de encima y no siempre es fácil. »

ZOMBREX
ANTÍDOTO ANTIZOMBI

Aunque los científicos todavía no han dado un veredicto sobre su eficacia a largo plazo y los riesgos que pueda tener de cara al futuro, es la única opción para que los infectados no terminen convertidos en zombis. En el juego es vital para Katey, la hija de Chuck, que fuera mordida y que necesita una dosis diaria...





MULTIJUGADOR

CONTRA LA INFECCIÓN SOLO O BIEN ACOMPAÑADO

Aunque desde Capcom se aseguraron de negar cualquier opción multijugador en las primeras etapas de desarrollo de esta segunda parte, lo cierto es que era lo único que le faltó al primer *Dead Rising* y algo que siempre se echó de menos en éste y que no podía pasar por alto el nuevo estudio de desarrollo Blue Castle después de ver el tremendo éxito de *Left4Dead* que basa todo en el multijugador cooperativo para cuatro jugadores. ***Dead Rising 2*** no llega a esto, pero propone un mucho más que digno cooperativo para dos jugadores que dan opción a que cualquiera se una a partidas públicas, partidas privadas o partidas sólo para amigos. La experiencia cambia mucho porque las misiones pueden repartirse o plantearse de una forma más estratégica, más aún cuando existe la urgencia del tiempo de finalización u ocasiones en las que un jugador se ve superado por hordas de muertos vivientes. La otra opción multijugador que incluye ***Dead Rising 2*** es la de Terror is Rality y que consiste en una serie de juegos de hasta cuatro jugadores en los que el objetivo final es matar más que nadie, ya sea encima de una moto o dentro de una gigantesca bola de hámster. El incentivo que Capcom ha incluido en Terror is Reality para que la gente juegue es que el dinero que se gane en las partidas online, Chuck lo podrá utilizar en la campaña para comprar el Zombrex a Katey, un medicamento que puede salir mucho más que caro en las tiendas de empeño y que escasea en las farmacias, ambulancias y rincones ocultos de Fortune City.

△△ El refugio de Katie Y el del resto de personajes supervivientes que entraron de primeras y que llevemos hasta allí. La única zona segura hasta que llegue el ejército.

HAZTE TUS ARMAS

ARMAS CON LIBRO DE INSTRUCCIONES

Si hubo algo en el primer *Dead Rising* por lo que enganchó al público fue por el uso indiscriminado de cualquier objeto como arma. Una barra de hierro, un remo, una caja registradora, platos,... Todo valía entonces y todo vale ahora en esta segunda parte. Hasta podemos lanzar, sin que éstas provoquen demasiado daño al rival, las fichas del casino. Pero la gran novedad de esta segunda entrega es lo que se ha llamado Tape-It-Yourself (Pégalo tú mismo) y que da nombre a la web oficial del juego (www.tapeityourself.com). Se trata de un mecanismo a través del cual nuestro héroe, Chuck, irá descubriendo objetos que se pueden combinar (todos los que lleven la llave inglesa encima) para crear armas más poderosas que irán dando más puntos de experiencia cuando se usen. Para ello hay que acceder a las salas de mantenimiento (al principio del juego conseguiremos una llave) y en éstas encontraremos una mesa sobre la que dejar un objeto y después, si el otro 'casa', aparecerá el botón combinar y listo. De estas combinaciones irán saliendo tarjetas raídas, pero también podrás encontrar 'Cartas combo' que te servirán de receta para ir a tiro hecho y que son mucho más valiosas y generan armas más poderosas. Algunos de los ejemplos que aparecerán en las primeras fases serán un bate de béisbol lleno de clavos, una bomba fría, una alabarda o una bomba con clavos.

△△ Líder de C.U.R.E. La joven Stacy es la líder de la plataforma prozombi y otro de los personajes en el refugio que nos ayudará a solventar la implicación de Greene en el asalto al show TiR.

La larga espera

Puede llegar a desesperar. Todo lo que tiene de divertido, ameno y fácil en concepto (aunque alguna pelea se haga pesada y lenta), se ve oscurecido por las eternas cargas entre fases. Por alguna razón, la gente de Blue Castle, el equipo canadiense que se ha encargado del desarrollo del juego, no ha sido capaz de crear un único mundo abierto que diese acceso de una zona a otra. Es por eso que cada vez que cambiamos de escenario hace falta una carga lentísima a la que suele seguir una escena cinemática que, por suerte, se puede saltar presionando Start. A ésta suele seguir una vuelta a empezar en la nueva fase. En ocasiones, esta carga sirve para que en la siguiente escena tan sólo conversemos con alguien y simplemente presionemos un botón y tengamos que sufrir nuevas cargas de contenidos. Tedioso, sin ninguna duda. Ya en la primera parte fue uno de los asuntos que más criticas recibió y lo cierto es que contábamos con una revisión a fondo.

En el otro lado de la balanza hay que decir que la inclusión del modo cooperativo para dos jugadores y las modalidades de minijuegos en el online competitivo de hasta cuatro jugadores le añaden una gota de entretenimiento que sirve para desentumecer un juego que sigue la estela de su precedesor pero que quizá, por lo visto en la muestra de preview, sea demasiado parecido. A nadie se le escapa que supera al anterior en todos los aspectos técnicos habidos y por haber. Además, en esta ocasión los jugadores de PlayStation 3 y PC tendrán la ocasión de contar con el éxito de Capcom, a diferencia de lo que ocurrió con la primera entrega que se quedó en una exclusiva de Xbox 360.

Sangre, armas de todo tipo y un padrazo son los tres ingredientes que se suman en este título matazombis... ¿demasiado o demasiado poco? Ya quedan pocas semanas para descubrirlo y, si quieres hacerte tu propia idea, el próximo 31 de agosto estará el *Case 0* en el Bazar para jugar. ■

LAS CARGAS ENTRE FASES SON TEDIOSAS, BLUE CASTLE NO HA SIDO CAPAZ DE HACER UN MUNDO ABIERTO



▲▲ **Disfrazados** Cada vez que visites el centro comercial verás un montón de objetos con el icono de la camiseta que indican que puedes modificar tu indumentaria con sólo presionar sobre él.

EL PRIMER DEAD RISING

UNA HEMOS LOGRADO UNA BELLEZA ESPECTACULAR

El primer *Dead Rising* salió en 2006 y nos puso en la piel de Frank West, un reportero que se ve encerrado en un centro comercial durante un ataque de infectados que afecta a todo el país. Por entonces, el juego revolucionó un género, el de los survival horror, introduciendo el humor y un estilo de juego con misiones más abierto que recordaba al *GTA* más reciente entonces, *San Andreas*. Esos dos puntos marcarían la razón de ser de éxitos posteriores como *Left4Dead* o *Brutal Legend*.



ANÁLISIS - SUPERPAPÁ MATA-ZOMBIS

DEAD RISING 2: CASE ZERO

Como prólogo que es este *Dead Rising 2 Case 0* es un buen resumen del juego que se van a encontrar los jugadores que piensen en adquirir *Dead Rising 2*. Contiene la esencia del juego y del personaje protagonista, Chuck Greene. Por un lado se plantea la alarma que supone la infección zombi sobre Estados Unidos, esta vez en un pequeño pueblecito a 46 millas de Las Vegas; pero, por otro se da luz sobre cuál será el objetivo del juego: conseguir la única medicina disponible (aunque no se sabe si funciona), el Zombrex, para Katie, la hija infectada pero no zombificada de Chuck. Para que la pequeña no se convierta en un 'monstruo' más y se acabe el juego, deberemos obtener una inyección cada doce horas. Planteado el panorama de pueblo del profundo oeste de los Estados Unidos, Still Creek, ante una invasión de zombis, nuestro hombre encerrará a la pequeña en un taller cobertizo y saldrá a explorar las diferentes tiendas del pueblo para buscar la medicina primero y un medio de transporte (que tendremos que terminar construyendo nosotros mismos), después. Además de los zombis que plagan la ciudad, tendremos que hacer contacto con los pocos supervivientes del pueblo y resolver algunas de sus peticiones o seguir sus consejos para poder finiquitar las misiones que irán acumulándose en un listado que desplegaremos al presionar el control izquierdo del DPad para sacar el reloj que nos indica cuánto tiempo le queda a Katie para la siguiente dosis o cuándo llegarán los refuerzos del ejército que el Gobierno ha prometido enviar. Presionando sobre cda una de estas misiones aparecerá una flecha en pantalla que nos dirigirá hacia el objetivo de la misión en concreto para facilitar las cosas. Además, Chuck cuenta con un mapa de Still Creek en el que veremos los principales emplazamientos y locales abiertos en los que tendremos (o al menos podremos) que entrar. Con tres partes claras en las cinco misiones que ofrece este *Case 0*, que terminan en una gloriosa pelea con el mecánico (¡¡un no-zombi!!) del taller en el que estamos refugiados con Katie, este prólogo da buena cuenta del sistema de combate algo repetitivo del juego, de la enorme cantidad de zombis que vamos a tener en pantalla al mismo tiempo y que sólo puede compararse con aquellos *Dinasty Warriors* en cantidad de enemigos, y de la mecánica de las misiones y el sistema de armas combo que tan popular se ha hecho, así como las situaciones en las que tendremos que elegir si ayudar o ayudarnos a nosotros mismos con nuestros actos.

LA NOTA 8.4

LA ÚNICA OPCIÓN PARA QUE LA HIJA DE CHUCK NO SE CONVIERTA EN ZOMBI ES EL ZOMBREX



DOS GRANDES CROSSOVER PARA 2012

Street Fighter X Tekken y *Tekken X Street Fighter*, el primero en 2D y con el motor gráfico de *Street Fighter IV*, el segundo en 3D y con el motor de *Tekken 6*. Como pronto llegarán en año y medio.



FIFA 11 EN WII TENDRÁ FÚTBOL CALLEJERO

Totalmente arcade, con partidos de 5 contra 5 y con todo tipo de piruetas, saltos, habilidades propias para las estrellas y tiros imposibles. Una especie de *FIFA Street* pero incluido en el juego oficial.

LANZAMIENTO

SHOOTER A LA JAPONESA

La última propuesta de Platinum Games, creadores de *Madworld* y *Bayonetta*, se prepara para salir al mercado el 22 de octubre. Y promete sorprendernos.

El caso es que no debería coger desprevenido a nadie, más que nada por el currículum de sus creadores. Pero hasta ahora y desde su anuncio, ***Vanquish*** se ha mantenido en un segundo plano en toda la prensa. Se anunció y, quien escribe el primero, no dejó de pensar que era un producto más que nos llegaba de Japón, no malo, pero sí por y para japoneses. Todos lo sabemos, cada vez ocurre más a menudo que los gustos de jugadores occidentales y orientales no casan del todo bien, y lo que triunfa a la derecha de Asia no lo hace a la izquierda.

Con Platinum Games ha ocurrido eso, hasta ahora. La crítica ha alabado sus juegos muchísimo (*Madworld* y *Bayonetta* se han convertido en títulos de culto), pero en occidente no han vendido lo que se pensaba. Y eso que la trayectoria de algunos de sus máximos responsables asusta. Al mando está

Blog de Insomniac, creadores de Resistance

Lo mejor del E3 para Insomniac

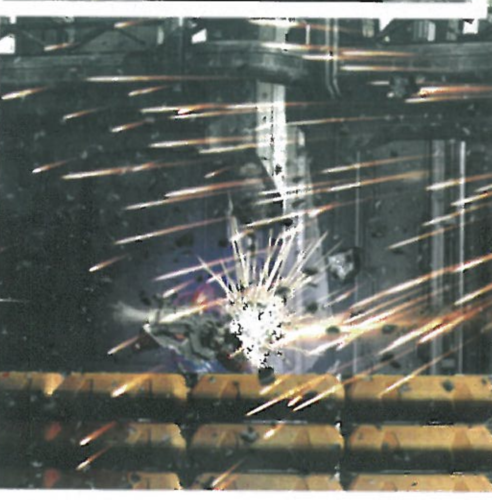
"Armas, mechas gigantes, chicas sexys, acción al máximo [...] Una obra maestra desde el punto de vista técnico del creador de Resident Evil"

Shinji Mikami, creador de la saga *Resident Evil*. Atsushi Inaba ha producido títulos como *Okami* o *God Hand* e Hideki Kajima dirigió *Viewtiful Joe* y *Devil May Cry*.

Pues estos tres gurús parecen haberse reunido y dicho: "eh, que tal si nos fijamos en los shooter en tercera persona que se hacen en occidente -un género que triunfa bien poco en Japón y los hacemos a nuestra manera? El resultado, por lo que hemos visto hasta ahora, es brillante, hasta el punto darnos en la frente por no habernos fijado en él como debíamos.

El filtro japonés de este shooter se







PARTICIPA
Entra en los sites de Marca Player...



Busca **Marca Player** en **Facebook** y hazte amigo. ¡Tus mensajes pueden reflejarse en la comunidad de tu plataforma!

twitter
www.twitter.com/marcaplayer

BLOGS:
www.marca.com/blogs/marcaplayerdirecto/
http://www.elmundo.es/blogs/elmundo/mundoplayer/



BIOWARWE COLABORA EN DARKSPORE

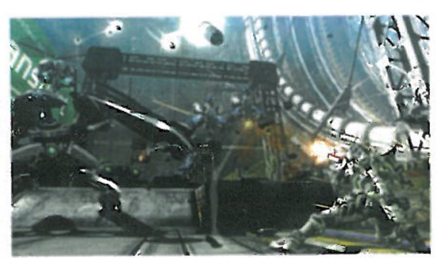
Se trata del nuevo juego de la saga *Spore*, que será un título de rol con un alto componente personalizable y en el que tendremos que salvar la galaxia. La colaboración se centra en el guión.



PUZZLE QUEST 2 TAMBIÉN EN PC

El juego, que ya debutara en junio en DS y Xbox Live Arcade está disponible desde el 12 de agosto en Steam a un precio de 19,99 dólares.











respira por todos sus poros, pero sigue siendo un género que gusta en occidente. En los dos niveles nuevos que pudimos jugar nos enfrentamos a enemigos metálicos enormes en una base espacial sacada de cualquier gran manga y todo ello con una banda sonora trepidante de techno nipón. Nos pudimos montar en mechas gigantes, utilizar nuestro turbo-deslizador mientras nos acercábamos a toda velocidad a las coberturas que nos daban protección o, lo más espectacular, utilizar el Modo AR. Éste es un tiempo bala, pero, a diferencia de los clásicos de muchos juegos, sólo lo podemos utilizar cuando realizamos una maniobra de evasión: saltar de una cobertura, esquivar disparos enemigos, ir en turbo.

El espectáculo es brutal, con Sam, nuestro protagonista, realizando un salto a cámara a lenta mientras disparamos o deslizándose a toda velocidad entre las piernas de un enemigo mientras le damos duro en las corvas. El modo AR es la base, y al principio cuesta llevarlo a cabo. Es toda una declaración de intenciones. No basta con utilizarlo para ganar batallas, hay que gestionarlo, no abusar de él y ser consciente de que, por mucho que lo uses, los tiroteos no serán pan comido. Platinum está haciendo un grandísimo juego para hardcores, en el que el nivel fácil ya es exigente y el difícil infernal. Toma nota . > *Por David Navarro*

Guías ¡GRATIS!

KANE & LYNCH 2: DOG DAYS

YA A LA VENTA



Los delincuentes más bestias y locos llegan a Shangai para causar el mayor caos posible, pero eso sí, censurando las imágenes más duras para que no quede herida la sensibilidad de nadie. En esta guía te explicamos paso a paso cómo superar de la mejor manera todos los niveles y también te damos los mejores consejos para los modos arcade y el multijugador, que es más divertido que nunca.

KINGDOM HEARTS: BIRTH BY SLEEP

A LA VENTA: 10 DE SEPTIEMBRE



El mundo de Square-Enix y el universo de la Fábrica de Sueños de Disney se reúnen en PSP para traernos uno de los mejores juegos de la saga. En la guía que te hemos preparado podrás ayudarte del paso a paso de las tres campañas del juego y de los mejores consejos, te explicamos cómo eliminar a todos los jefes y te damos la ubicación de todos los cofres que hay en el título. Insuperable.

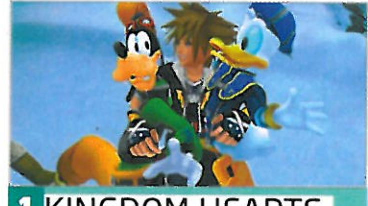
Warren Spector, en declaraciones al portal Atomic Gamer.

"Antes de Move y Kinect hubiera dicho que no a llevar Epic Mickey a PS3 y 360"

"Aunque la decisión no es mía, es de arriba"

TOP5

Pedazos de crossover que nos esperan con Tekken y Street Fighter. Pero, ¿cuáles han sido los mejores hasta ahora?



1 KINGDOM HEARTS

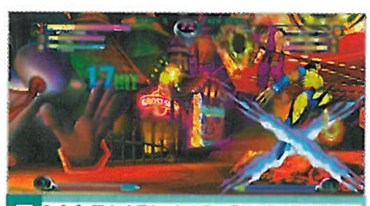
UNIVERSO SQUARE-ENIX MÁS FÁBRICA DE SUEÑOS

Cuando hace ya casi diez años anunciaron el primer título no dábamos crédito. ¿El Pato Donald enfrentándose a Sephirot? ¿Goofy haciéndose amigo de los Moguris? Una locura, pero brillante.

2 SUPER SMASH BROS

TODOS CONTRA TODOS

Básicamente, todo el star-system de Nintendo a guantazos. Desde Mario a Kirby, pasando por Samus Aran o Pikachu. Batallas demenciales con invitados especiales, como Solid Snake.



3 MARVEL VS CAPCOM

EL CROSSOVER POR ANTONOMASIA

Fue uno de los primeros crossover de lucha y sigue estando a la altura, con la tercera parte anunciada aunque sin fecha de lanzamiento. Ver cómo se dan de tortas Chun Li o Ryu contra Spiderman o Lobezno no tiene precio.

4 KING OF FIGHTERS

MEZCLADO, NO AGITADO

Uno de los mejores juegos de lucha de la historia, parido por SNK en el 94 y que juntaba a los mejores luchadores de sus mejores títulos, como *Fatal Fury, Art of Fighting* o *Ikari Warriors*.

5 MK VS DC UNIVERSE

LA DESPEDIDA DE MIDWAY

Uno de los últimos títulos de la compañía. Un gran juego de lucha de superhéroes contra los burritos de *Mortal Kombat*. El fatality del Joker, para enmarcar.



ARKHAM ASYLUM 2 SERÁ ARKHAM CITY

Batman: Arkham City, así se llamará definitivamente la secuela del juego de Rocksteady. Saldrá en otoño de 2011. El juego nos llevará a los barrios bajos de la ciudad de Gotham.



VEREMOS THE LAST GUARDIAN...

En el próximo Tokio Game Show, que se celebrará entre el 16 y el 19 de septiembre. Lo ha confirmado Fumito Ueda (*ICO, S. of the Colossus*) en su twitter.

COMPITIENDO

VOLVEMOS AL TRABAJO

"Tenemos gente muy buena en el gaming, pero muchos se van fuera de España para desarrollarse"

Después de las vacaciones, que ya llegan a su fin, toca volver a trabajar, estudiar o competir. El verano es el peor momento para el gaming, porque la gente disfruta de sus vacaciones y no suele centrarse en él, y sí en jugar más por diversión, o probar otros juegos, lo que viene siendo desenchufar de lo cotidiano.

Yo, por ejemplo, he decidido viajar por Europa y he disfrutado diciendo que era español, y ¿por qué no? Somos Campeones del Mundo y de Europa de fútbol y baloncesto, en tenis está Rafa Nadal... pero me he sentido avergonzado de ser español cuando veía las infraestructuras de telecomunicaciones de media Europa, en eso nuestro gaming está de los últimos.

Tenía Internet de libre acceso en casi todas las ciudades, en calles y bares, y una velocidad de conexión excelente. Eso mismo en España es casi imposible, y gracias a eso lo mismo pasa con el gaming. España tiene gente realmente buena en el gaming, pero casi siempre tienen que abandonar el país para obtener un entorno más favorable para desarrollarse. Dedicarse al gaming de manera seria no es un juego de niños como se piensa, y se necesita de muchos factores a favor para triunfar y ser el mejor.

Un ejemplo claro de los problemas que tenemos en España es lo que un amigo me comentaba de una Lan del norte de España, donde estuvo tres días y en todos ellos sus problemas de conexión fueron permanentes, y estamos hablando de una Lan con relevancia en Europa.

Por último, me gustaría animaros a participar en las WCG y en sus múltiples eventos paralelos que habrá, ¡nos vemos en Zaragoza¡

> **Eduardo López, Dimegio Club.**



LA FINAL ESPAÑOLA DE los World Cyber Games se celebrará en Zaragoza los días 3 y 4 de septiembre. Los mejores irán a la mundial, en Los Ángeles.

Apaga la consola

CINE YA EN TU SALA



CENTURIÓN

En la Bretaña del siglo II, varios soldados romanos luchan por salvar sus vidas después de que una guerrilla local acabase prácticamente con toda la 9ª Legión. Liderados por Quintus Dias, deberán huir a la frontera antes de que acaben con ellos.

CÓMIC YA A LA VENTA



LA TUMBA DE DRÁCULA

Drácula es tan famoso que hasta Marvel se ha aventurado a contar sus historias. Este cómic es una colección mítica de las mejores historias del Conde en el Universo Marvel, escrita por Marv Wolfman y dibujada por Gene Colan y Tom Palmer.

LIBRO YA A LA VENTA



CRÓNICAS DE THAMBIA

Acaba de salir a la venta el primer tomo de esta saga, 'La Leyenda de las Espadas', de Javier de Andrés Aranzábal. Cuenta la historia de Xian, un niño en busca de una espada que puede decidir el destino de todo el continente de Thambia.



LA ALICE DE MCGEE ESTÁ DE VUELTA

El primero se convirtió en un título de culto que adaptaba el cuento de Carrol a un universo gótico y devastador. *Alice: Madness Returns* seguirá sus pasos y llegará en 2011 para 360, PS3 y PC.



TORCHLIGHT II ESTÁ EN DESARROLLO

Runic Games ha anunciado que están desarrollando la segunda parte de *Torchlight*, el RPG que salió a la venta a finales del año pasado. La fecha de salida de la segunda parte gira en torno a primavera de 2011, y se distribuirá en formato digital, probablemente por Steam. Entre sus novedades destaca la inclusión de multijugador cooperativo.

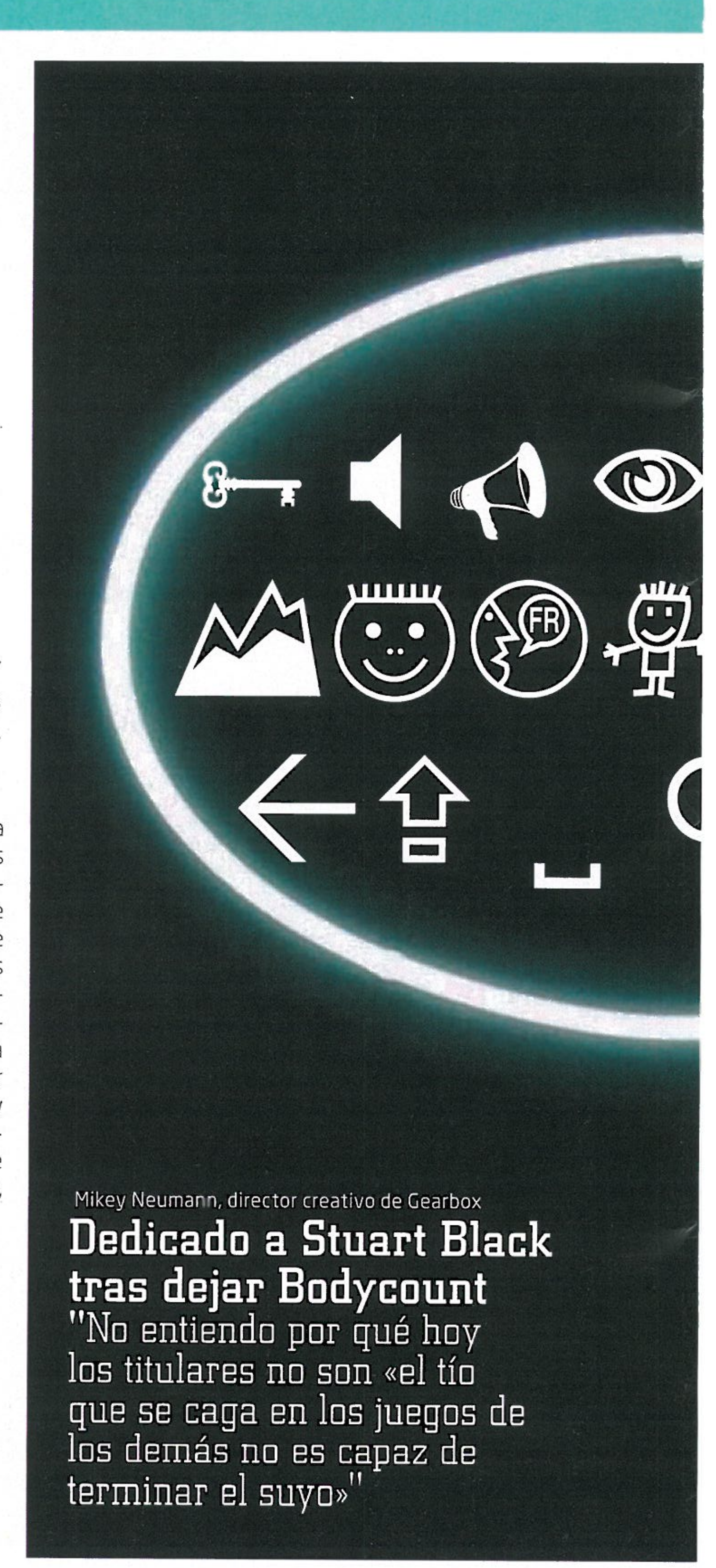
ADVERTENCIA: LO DICHO EN LAS SIGUIENTES LÍNEAS PODRÍA HERIR GRAVEMENTE SU SENSIBILIDAD

PERLITAS Y MEADAS FUERA DEL TIESTO

Insultos, palabras mal sonantes, declaraciones a destiempo... De vez en cuando ilustres de la industria nos deleitan con su amplio vocabulario. Aquí tenemos algunos ejemplos de los últimos meses.

A las alturas a las que estamos, a nadie se le escapa que quien maneja los flujos de información sobre los juegos son las propias compañías. Estudian sus lanzamientos al milímetro, calculan fechas, ruedas de prensa y declaraciones. Es lógico, se le van los cuartos en ello. Por eso, cuando aparece algún gurú meándose fuera del tiesto, saliéndose de tono ante alguna pregunta para pillar de los periodistas (o ni siquiera, bendito sea Twitter), la mayoría no podemos hacer nada más que reirnos.

Unas veces se meten con otras compañías, otras con la prensa, con sus propios juegos e incluso con los jugadores, que son los que les dais de comer. Pero qué más da, una palabra mal sonante siempre se agradece, y algunos de los desarrolladores o directivos más importantes están a menudo en los titulares de las noticias de todas las webs: cada vez que abren la boca, sube el pan. Uno de nuestros preferidos es Bobby Kotick, CEO de Activision, que la última vez que habló fue para decir que los últimos juegos de Spiderman de la compañía apestaban. También Tim Schaffer tiene un abono mensual y a Cliff Bleszinsky le gusta mucho soltar exabruptos en público. El caso es discutir o ganar un poquito de protagonistmo. Que no cierren nunca la boca, por favor. > ***Por David Navarro.***



Mikey Neumann, director creativo de Gearbox

Dedicado a Stuart Black tras dejar Bodycount

"No entiendo por qué hoy los titulares no son «el tío que se caga en los juegos de los demás no es capaz de terminar el suyo»"

Bobby Kotick, CEO de Activision

Pura sinceridad

""Nuestros videojuegos de Spiderman de los últimos cinco años han apestado. Eran muy malos juegos"



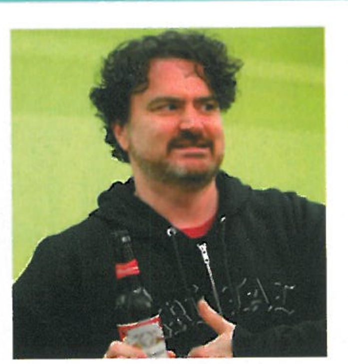
EL PRÓXIMO LOS SIMS SERÁ MEDIEVAL

Está siendo desarrollado por The Sims Studio y añadirá un patrón estratégico a la jugabilidad clásica, permitiendo al jugador crear héroes, tomar el control del reino... *Los Sims: Medieval* saldrá en 2011.



LORDS OF SHADOW, 2 DVD'S EN 360

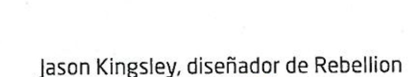
Lo ha señalado David Cox, productor del juego, que ha afirmado también que la duración del juego rondará las 24 horas en total. En PS3 habrá un Blue-Ray.



Tim Schafer, creador de *Brütal Legend*, entre otros

Haciendo amigos en todos lados

"Bobby Kotick es un completo gilipollas" "Cambia de negocio, vete a la industria armamentística"



Jason Kingsley, diseñador de Rebellion

Respecto a Alien vs Predador...

"Hemos tenido tres reviews de mierda por parte de medios americanos, pero en general bien"







Jeff Minter, diseñador independiente

Su juego no vendió demasiado bien...

"Lo que queréis en el Xbox Live Arcade son remakes de viejos juegos de mierda y basura que os recuerda a lo que jugábais en Amiga"

Cliff Bleszinski, creador de *Gears of War*

No al Dualshock

"Odio el puto mando de la PS3. Me encantan algunos juegos, pero prefiero el mando de 360"







NFS: SHIFT 2 PARA PRIMAVERA DE 2011

Lo ha confirmado Electronic Arts en la presentación de sus resultados financieros. Saldrá varios meses después de *Hot Pursuit*, el juego de la saga que está desarrollando Criterion (*Burnout*).



NBA ELITE INCLUIRÁ NBA JAM

Será descargable mediante código gratuito al comprar el juego y no será posible adquirirlo por separado de ninguna manera. El juego de basket de EA que sustituye a *NBA Live* saldrá al mercado el próximo octubre para 360, PS3 y Wii. *NBA Jam* es un título de baloncesto puramente arcade, sin reglas y con habilidades especiales para los jugadores.

INDUSTRIA

MOTIVO DE LA DEFU

La expectación creada por los medios, los usuarios o las compañías termina siendo en muchas ocasiones un grave problema para algunos juegos.

O el motivo de su fracaso. Normalmente ocasionado por una combinación de los tres grupos implicados. Todos conocemos el caso del primer *Fable*, que debería servir cómo fábula (chiste fácil) del hype. Peter Molyneux nos prometió el juego más increíble de la historia. Cada acción tendría su consecuencia, podríamos tener hijos y continuar la aventura con ellos o ver crecer las manzanas de los árboles en tiempo real. La mayoría de las cosas que dijo no fueron verdad, otras a medias y muy pocas ciertas. Las razones no quedaron claras. Sería ilógico pensar que se mintió deliberadamente, sino que estos elementos estaban dentro de las ideas planteadas pero nunca se pudieron llevar a cabo por razones de tiempo o de carencias tecnológicas. Al final, un título muy notable, porque lo era de verdad, es recordado como una gran decepción debido a las grandes expectaciones que había puestas en él.

No obstante, el hype en sí no es malo. Lo preocupante es cuando no se cumplen las expectativas que produce en los usuarios. *Red Dead Redemption* ha sido uno de los videojuegos con más cobertura mediática en los últimos dos años, y no ha decepcionado a casi nadie. Está claro el porqué, ha cumplido con todo lo que ha prometido.

Ahí está el quid de la cuestión, en cumplir o no lo que se dice. Porque se dicen demasiadas cosas. Hace poco Bungie ha dicho que "*Halo: Reach* aprovechará toda la potencia de Xbox 360" y Kaz Yamauchi, responsable



REMEDY YA PIENSA EN ALAN WAKE 2

Aunque no hay confirmación oficial, Oskari Hanniken, responsable de la franquicia, ha dicho que tienen grandes ideas para la segunda parte y que, en el caso de hacerse, llegaría seguro a 360 y quizá a PC.



MÁS ACE COMBAT EN CAMINO

Está a punto de salir *Joint Assault* para PSP y Namco acaba de anunciar *Assault Horizon*, también desarrollado por Project Aces. No tiene fecha confirmada.



TODO INDIE

Jaume Esteve

Marca Player Directo

NCIÓN: HYPE



SONIC THE HEDGEHOG, HEREDÓ nombre del primero de la saga y le pesó mucho. No se acercaba ni de lejos en calidad.



DAIKATANA. EL CULPABLE de su fracaso, John Romero, sus declaraciones y sus trabajos anteriores.

de Polyphony Digital, que "*Gran Turismo 5* está más cerca de la siguiente generación de consolas". Os sonará el tono de estas palabras, siempre se han realizado declaraciones de este tipo, aunque no dejan de ser cantos de sirena (sea verdad o no, no dudamos de la calidad de estos dos juegos) a los que no deberíamos dar demasiada importancia.

El verdadero hype está en los flujos de información, en el volumen de noticias sobre un título en forma de diarios de desarrollo, pequeños detalles que se van desvelando poco a poco, pantallazos, trailers impactantes que poco tienen que ver con el resultado final... Muchos títulos han utilizado estas técnicas y han salido escaldados. Eran juegos buenos (*Assassin's Creed*), mediocres (*Too Human*) o directamente malos (*Haze*) que se vieron atrapados en una espiral de expectación de la que no consiguieron salir. Vendieran bien, mal o regular, se llevaron muchas más críticas de las que hubieran recibido si nos hubieramos vuelto loco con ellos antes de tiempo. > ***Por David Navarro.***

ASSASSIN'S CREED NOS DESLUMBRÓ visualmente, pero falló en era demasiado repetitivo jugablemente.

Dos declaraciones de Peter Molyneux, para algunos, Mr. Hype

"Natal (ahora Kinect) será tan revolucionaro como el Mouse"

"Lo difícil es convencer a la gente de que Milo & Kate puede cambiar el mundo"

LA GENERACIÓN MÁS LONGEVA

Llevamos tiempo escuchando, o con ganas de escuchar, que una nueva generación está a la vuelta de la esquina, y suenan algunos rumores, como los que decían que Sony iba a presentar en el pasado E3 un adelanto de la PS4. Por otra parte, llevamos bastantes meses oyendo que esta generación va para largo, y que no va a haber una actualización de hardware hasta dentro de un tiempo. Un servidor se sube a este carro.

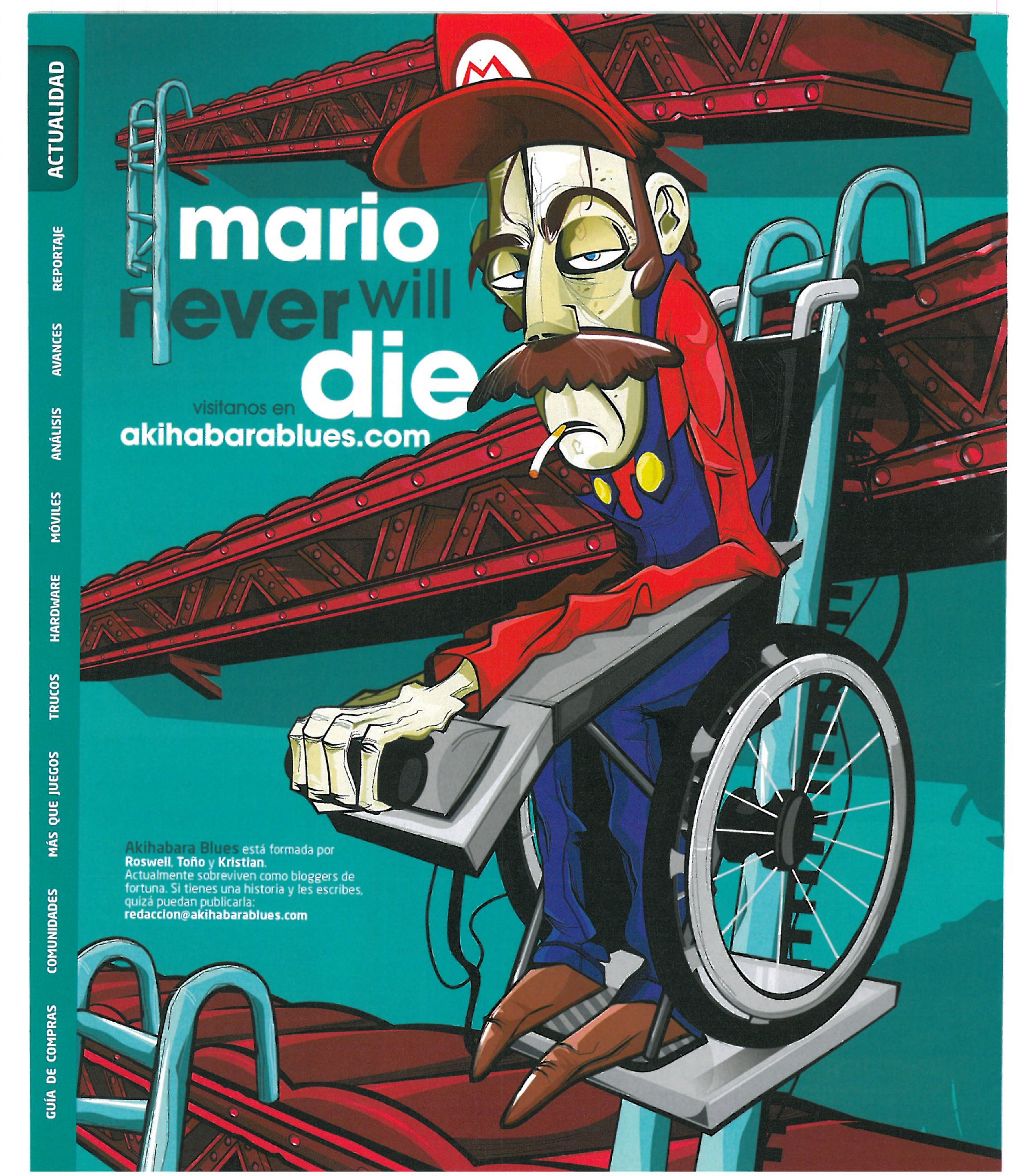
Los augurios, poco a poco, se van cumpliendo. A finales de año nos llegan las dos grandes revoluciones para los próximos dos o tres años: Kinect y Move. Y quien no quiera ver en eso una señal de que tanto Sony como Microsoft no se plantean una nueva máquina en una temporada, que se quite la venda.

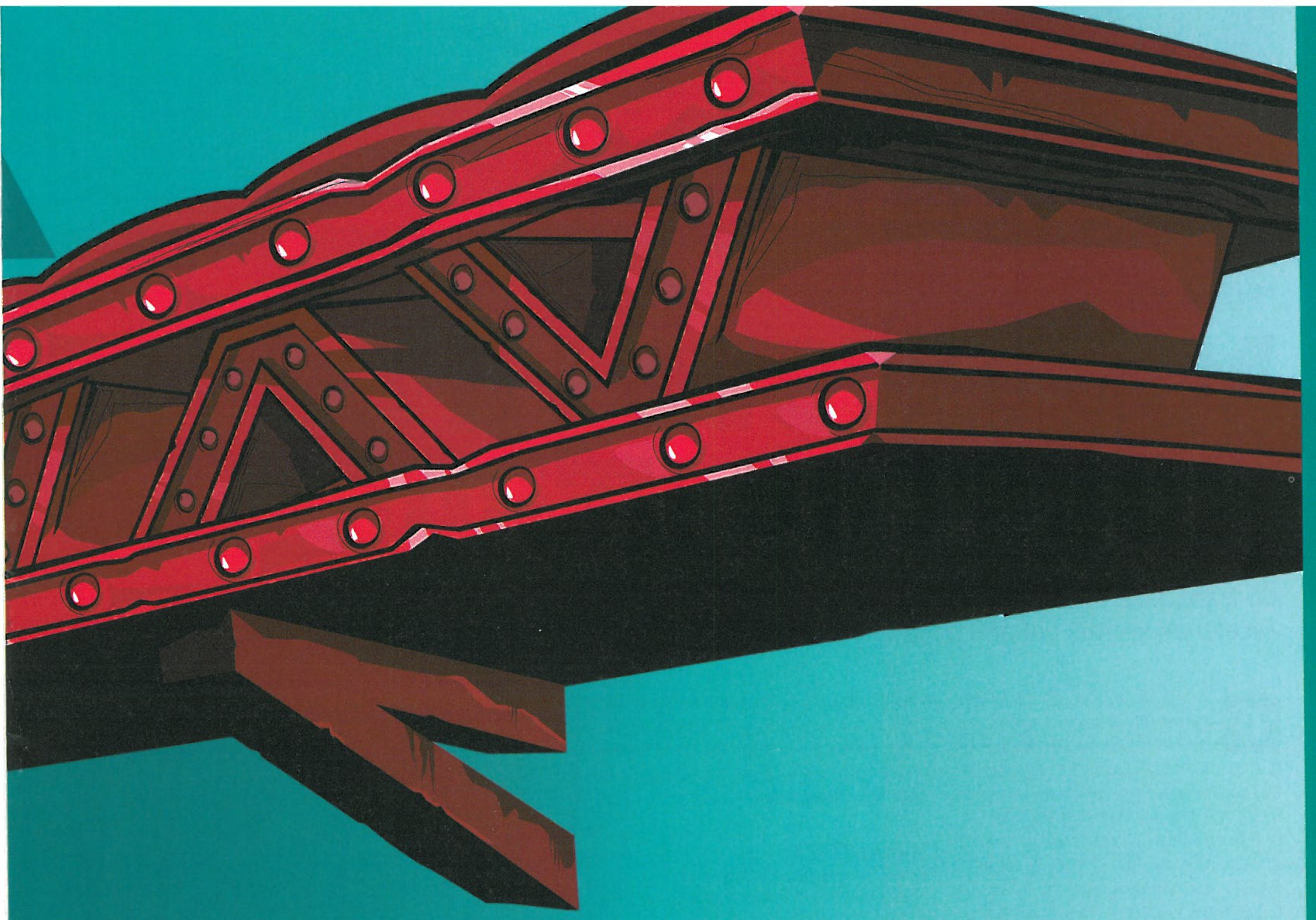
La segunda señal, más descarada todavía, ha sido el reciente anuncio del crossover entre *Street Fighter* y *Tekken*, que no podremos catar, ojito, hasta 2012. Y la fecha es una estimación, que conociendo a esta industria, bien puede irse hasta 2013. Más claro, agua, y más sabiendo que desarrollando hardware los márgenes de mejora se acortan, sobre todo en los primeros años mientras que produciendo software las ganancias aumentan exponencialmente. Dejemos de hacernos ilusiones, no tendremos consolas nuevas en una temporada.

"Todo indica que la próxima generación no llegará hasta dentro de unos cuantos años"



LOS CROOSOVER DE TEKKEN y Street Fighter han sido anunciados para 360 y PS3, y aún queda como mínimo año y medio para que llegue el primero.


ACTUALIDAD
REPORTAJE
AVANCES
ANÁLISIS
MÓVILES
HARDWARE
TRUCOS
MÁS QUE JUEGOS
COMUNIDADES
GUÍA DE COMPRAS
mario never will die
visitanos en
akihabarablues.com
Akihabara Blues está formada por
Roswell, Toño y Kristian.
Actualmente sobreviven como bloggers de
fortuna. Si tienes una historia y les escribes,
quizá puedan publicarla:
redaccion@akihabarablues.com



"**Cuesta creer** que una fórmula tan trillada como la de un fontanero italiano que va eliminando a sus enemigos con saltos siga funcionando tan bien. Y no sólo eso, sino que, generación a generación, un videojuego de Mario se convierte en el estandarte de una nueva tecnología. Nadie más puede decir lo mismo, básicamente porque nadie más ha aguantado el paso de los años como Mario. Y es que las décadas le han conferido un aura casi mística de la que difícilmente se podrá desprender. Un aura que hace que veneremos con devoción a un -teóricamente- anciano que sigue saltando con el mismo brío que cuando era un chaval y se estrenó en las recreativas. Aunque en sus últimas aventuras le hayan dotado de cachivaches y habilidades varias (mochila de agua, nave espacial...) de las que en su juventud, seguro, despotricaría.

El salto valga la redundancia, a las plataformas 3D fue uno de los acontecimientos más importantes del género de las plataformas. ¿Iba a ser Super Mario tan divertido de controlar en un videojuego en 3 dimensiones como ya lo era en las 2d? A estas alturas ya conoces de sobra la respuesta. Pero con la venidera Nintendo 3DS se acerca un desafío al que hasta ahora el héroe bigotudo no se había enfrentado: una tecnología que no se puede enseñar al Gran Público.

Las 3D estereoscópicas. Parece mentira, pero aunque haga muchísimos años que las gafas y pegatinas 3D han atiborrado los kioskos, a día de hoy es imposible saber cuál es el potencial de una Nintendo 3DS si es que no tienes una enfrente. ¿Cómo promocionar una TV en Color con un anuncio en una tv en Blanco y Negro? Eso debe de ser una pesadilla para la gente de Márketing, acostumbrados, como todos los profesionales del sector, a promocionar sus videojuegos y levantar el hype con un simple youtube. Aunque no olvidemos que estamos hablando de Nintendo,de la compañía que ha llevado el entrenamiento cerebral y el aprender inglés a las primeras posiciones de las listas de ventas de ¿videojuegos?

Y entre tanta "revolución" Mario, mientras, permanece agazapado, cogiendo aire, tanto para ceder el protagonismo al hardware como para maximizar la sorpresa de la próxima genialidad de Miyamoto en la que él, una vez más, volverá a ser el protagonista. Aunque tenga que ir saltando en silla de ruedas y luche contra Bowser con un bastón con su disfráz de Mario Imserso. Por los siglos de los siglos.

Por Cristian Viver



OPERATION FLASHPOINT: RED RIVER PARA 2011

Gavin Cheshire, vicepresidente de Codemasters, ha anunciado que una nueva entrega del simulador bélico de la compañía está en desarrollo y saldrá el año que viene. Las plataformas, 360, PS3 y PC.



CREA LO QUE QUIERAS CON EA CREATE

EA Play, la división familiar de EA, ha confirmado que están desarrollando EA Create, un juego "de creación" que busca que toda la familia que toda la familia pudiera explorar, decorar, y resolver desafíos en los que no hubiera una solución errónea. Está siendo desarrollado por EA Bright Light Studio para las 360, PS3 (con Move), Wii, PC y Mac. Saldrá en noviembre.

MUSICALES

MR. TIËSTO YA ES NUESTRO HÉROE

La franquicia de Activision lo vuelve a intentar con las mezclas de música electrónica tras el batacazo de ventas del año pasado y esta vez con el DJ holandés de imagen.

Dice DJ Tiësto, uno de los DJ resdentes de la sala Privilege Ibiza, que lo mejor de *DJ Hero 2* es que es un juego muy social porque puedes pinchar y que tus amigos te escuchen mientras como en una actuación o incluso batirte en duelo con alguno de ellos, como ocurre entre muchos DJ's en la realidad. Para el holandés, la saga de Activision representa muy bien todo lo que hace un DJ en su cabina durante una actuación y que es genial que tanto scratches, como filtros, efectos o samplers estén incluidos en el juego porque le dan mucha veracidad a las partidas.

DJ Hero 2 cuenta con DJ Tiësto como imagen del título y, aunque es consciente de que representa de una forma muy básica y simple lo que hace el DJ en sus actuaciones, "tampoco se trata de mezclar de verdad", nos cuenta.

Para él, el matrimonio entre la música y los videojuegos es indisoluble y plantea que la música lo que consigue es que el videojuego tenga todavía más fuerza. El DJ confesó ser amante de este mercado, sobre todo de los de fútbol (además de DJ Hero, por supuesto) y de los juegos de póker, pero que la gran cantidad de trabajo le había hecho tener que dejarlos de lado. > *Por Chema Antón*

108 ARTISTAS

Además de las mezclas exclusivas de DJ Tiësto y la posibilidad de seleccionarle como personaje, DJ Hero 2 contará con más de un centenar de artistas entre los que se encuentran 2Pac, Busta Rhymes, 50 Cent o David Guetta, de géneros tan dispares como el dance, el hip-hop o el pop. El juego se pondrá a la venta este mismo otoño.











APPLE QUIERE LANZARSE A DESARROLLAR JUEGOS

La compañía de Steve Jobs está en negociaciones para comprar Handseeing Information Technology, una compañía china que se dedicaría a crear juegos para los dispositivos de la manzana mordida.

Tomonobu Itagaki, creativo principal de la saga Ninja Gaiden y actualmente responsable de Valhalla Studios

"La era de llevar al límite la tecnología ha acabado, hay que hacer juegos divertidos"

EDUCACIÓN

NINTENDO: OBJETIVO PICASSO

Veinte lecciones y herramientas sencillas permiten a la consola a DS convertirse en un lienzo para principiantes y que los menos jugones vuelvan a disfrutar.

Convertirte en un maestro de la pintura tiene algunos inconvenientes en la vida real: es sucio y caro. En DS es todo mucho más sencillo. La última aplicación que Nintendo ha creado para los menos jugones (y que ya ha tenido avalancha televisiva) es *Art Academy*, un programa que cuenta con veinte lecciones para aprender algunos conceptos sobre la pintura como, por ejemplo, las diferencias entre lápices, la forma de mezclar colores para conseguir nuevos, las cantidades de agua necesarias, las diferencias entre unos pinceles y otros. Sin embargo, puede que se queden un poco cortas para pasar con facilidad de la pantalla al lienzo, aunque son útiles para dedicarle un rato en la consola.

Una vez acabadas las lecciones y las todas pruebas que ofrece este programa diseñado por Nintendo, la opción que nos queda es ponerte a pintar por ti mismo. Para ello existen dos posibilidades: libertad total o hacer una foto y utilizarla como base. Las facilidades no se quedan en esto porque se te permite poner una cuadrícula, contrastar los colores poniéndolo en blanco y negro o usar la lupa. Además, una vez acabes con tu obra, la puedes subir a tu propio muro de Facebook para que la vean todos tus amigos.

> **"Pintar en la vida real es sucio y bastante caro"**
>
> "Art Academy te enseña todo lo que debes saber, desde saber mezclar los colores a las cantidades de agua necesarias"

> *Por Chema Antón*



HACE NUEVE MESES
Nueve meses lleva la aplicación de *Art Academy* en el DSiWare, desde finales de 2009 la primera parte (primer semestre) y desde enero de 2010 la segunda (segundo semestre), pero hasta ahora no ha salido en formato cartucho. Tal ha sido el éxito que esta aplicación de 800 puntos Nintendo ha tenido en la tienda online que no han querido dejar pasar la oportunidad de que los usuarios de la DS Lite clásica (sin conexión a Internet) pudieran también acceder al juego educativo en el que se aprenden técnicas pictóricas paso a paso. Negocio redondo para Nintendo.

> Destacados Agosto - Septiembre



GAMESCOM

18 A 22 DE AGOSTO | EVENTO

La feria de videojuegos más importante de Europa vuelve al Trade Fair Center de Colonia. Estará abierto al público desde el día 19 y si tienes la suerte de poder ir tendrás la oportunidad de ver algunos de los mejores futuros lanzamientos de los próximos meses.

SHANK

24 Y 25 DE AGOSTO | LANZAMIENTO

El juego descargable de Klei Enterntainment distribuido por EA llegará el día 24 a PSN y el 25 a Xbox Live. Su precio, 15 dólares o 1.200 Mp. Si te gustan los hack'n Slash en 2D no te debes perder éste. Tanto jugable como visualmente es bestial.

MAFIA II

27 DE AGOSTO | LANZAMIENTO

Uno de los juegos más esperados del año y, después de Red Dead Redemption, el mejor sandbox del año. Comienza como un sicario y llega a ser un auténtico capo de la Mafia americana. Tienes un completo análisis en este número.

FECHAS CONFIRMADAS

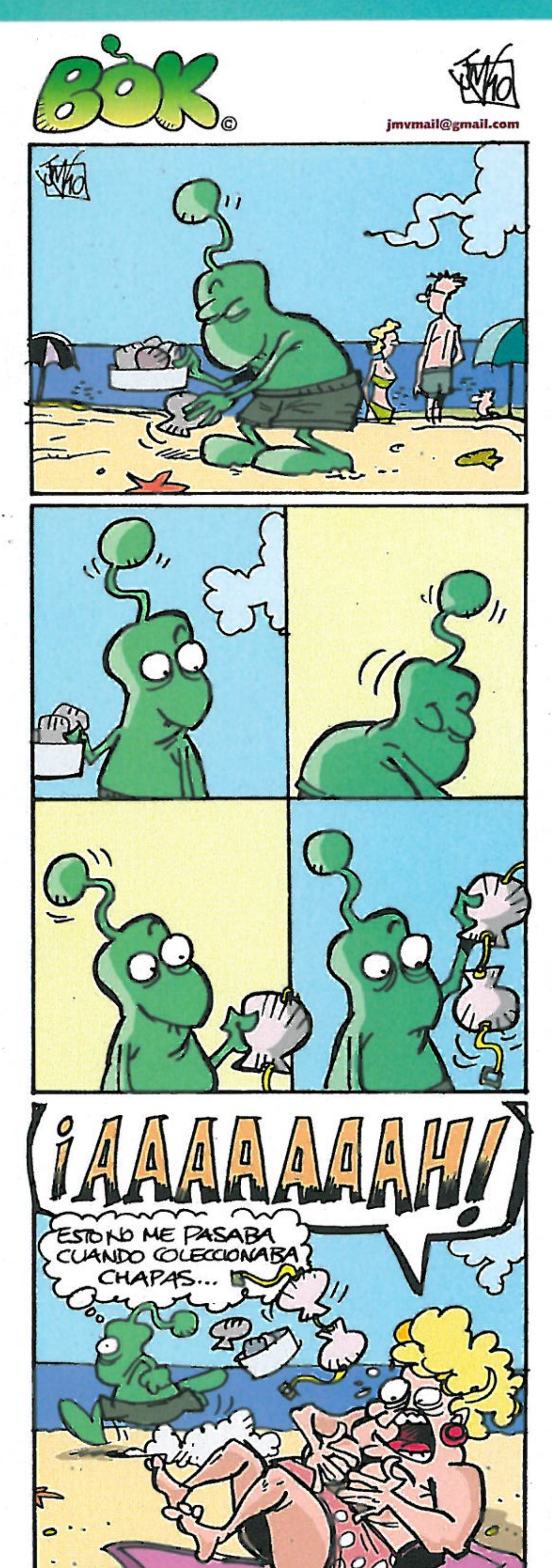
- **Dead Rising Case ZERO**: 31 de agosto
- **HAWX**: 2 de septiembre
- **RUSE**: 9 de septiembre
- **DC Universe Online**: 2 de noviembre
- **Majin and the F. Kingdom**: 30 de noviembre



RETRASOS

- **Front Mission Evolved:** 28 de septiembre
- **Fable III (PC):** Sin fecha confirmada
- **SOCOM 4:** 2011
- **True Crime Hong Kong:** 2011
- **Crysis 2:** 2011

DURANTE LAS LECCIONES UN pintor virtual te da numerosos consejos para dibujar de la mejor manera posible.





MARCA PLAYER Nº25

14 DE SEPTIEMBRE | LANZAMIENTO

Estad atentos, porque en septiembre salimos el día 14. ¿La razón? Que podrás leer el análisis de Halo Reach en total exclusiva española el mismo día que sale el juego a la venta. ¡Sabrás antes que nadie todos los detalles sobre lo último de Bungie!







ATLANTICA ONLINE

UN MUNDO PARA COMBATIR POR TURNOS

Llega la versión en castellano de este MMO con localizaciones de todo el planeta.

La compañía coreana Ndoors está a punto de lanzar las ediciones europeas de su popular MMO gratuito, *Atlantica Online*. Nosotros ya le 'hemos dado' unas cuantas horas a la beta abierta en castellano y os animamos a todos a que probéis este original MMO que mezcla rol y estrategia con unos geniales combates por turnos.

Los combates por turnos no son muy comunes en los MMO y aquí *Atlantica Online* ha sabido diferenciarse. El juego permite a nuestro héroe reclutar a un máximo de 18 mercenarios. Estos mercenarios crecen de nivel y habilidades a lo largo el juego, al igual que nuestro personaje (hasta tienen su propio inventario) y podemos llegar a utilizar hasta un máximo de 8 en nuestros combates tácticos, eligiendo a los más indicados para cada combate o misión.

El juego nos lleva a lo largo de multitud de localizaciones reales del planeta (el Coliseo Romano, la Muralla China...) y nos enfrenta a monstruos de leyendas de todo el mundo. Además nos permite dominar un pueblo o ciudad y llegar a ser rey de esa zona. Por supuesto, el juego tiene un fantástico modo jugador contra jugador, para luchar con tu grupo de mercenarios contra otros usuarios, y permite crear grupos y clanes.

RECLUTA MERCENARIOS PARA LUCHAR A TU LADO

GAMEFORGE COMPRA FROGSTER

GameForge el distribuidor de juegos como *Metin 2* o *Cabal Online* ha adquirido el 60% de Frogter (*Runes of Magic*) con lo que se ha creado un gigante alemán de los MMO.

UN MMO DE TRANSFORMERS

La compañía china NetDragon ha anunciado que ha adquirido la licencia para desarrollar un MMO de Transformers. Es la misma empresa tras el proyecto de *Dungeon Keeper Online*.

MARK HAMILL EN DC UNIVERSE

El famoso actor Mark Hamill, que ya participó en *Batman: Arkham Asylum* y en Batman: La serie animada, volverá a poner la voz al Joker en el inminente MMO de Sony Online.



NUEVO BUSCADOR DE CLANES DE WOW

La empresa vasca Thecodefarm ha creado un buscador de clanes de WoW gratuito impresionante: Dpkboard. Consulta y compara tus estadísticas en un minuto.
>www.dkpboard.com

World of Warcraft · Warhammer Online · Age of Conan · Aion · Runes of Magic · Guild Wars · LastChaos · Metin 2 · NosTale · World Shift · League of Legends · S4 League

COLOCA A TUS MERCENARIOS y lucha por turnos contra tus enemigos.

EL COLISEO ROMANO ES sólo una de las localizaciones famosas del juego.

EL JUEGO CUENTA CON un profundo desarrollo de los personajes.

UN JUEGO GRATUITO CON un apartado gráfico impresionante.

NOTICIAS DE LOS MUNDOS ONLINE

UN NUEVO PARCHE PARA FLORENSIA

El popular MMO de Burda:ic cuenta con nuevo parche de mejoras y contenidos, que añade, nada menos, que 100 nuevas misiones para jugadores avanzados.



LAND OF CHAOS EN BETA ABIERTA

Land of Chaos Online (LOCO) ya se encuentra en fase de beta abierta. Puedes apuntarte y comenzar a jugar con sus nuevos modos en la web:
>http://loco.es.alaplaya.net



MÁS CONTENIDO PARA STAR TREK

Criptic Studios ha lanzado 'Season Two: Ancient Enemies', la última actualización de contenido gratuíta para *Star Trek Online*.

RIFT: PLANES OF TELARA

AVENTURAS ONLINE EN UN MUNDO DINÁMICO

El esperado MMORPG de Trion Worlds comienza a mostrar sus cartas y apunta muy alto para su inminente estreno, en 2011.

Ya teníamos ganas de hablaros de este prometedor MMORPG creado por los desarrolladores norteamericanos de Trion Worlds. El juego, que se anunció hace unos meses, tiene un aspecto impresionante y en unos días se mostrará en todo su apogeo en la feria europea de videojuegos Gamescom. Ya os contaremos todo lo que se muestra allí pero, como anticipo, vamos a ofreceros un pequeño aperitivo de este título que, bajo nuestro parecer, es de lo más prometedor que llega en el género de los MMORPG (junto a *Tera Online*).

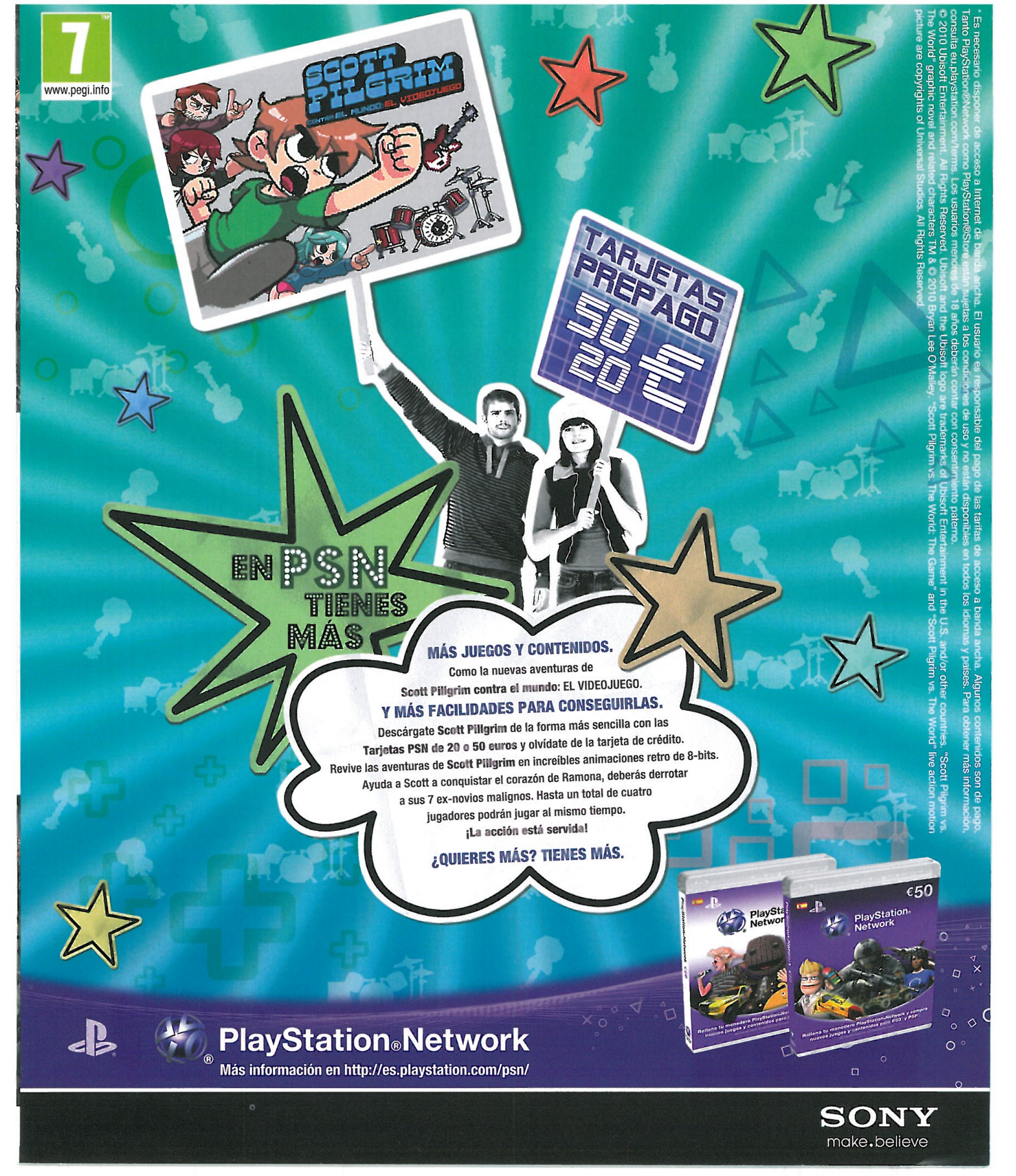
Además de un apartado gráfico a la altura de las circunstancias, *Rift: Planes of Telara* ofrece algunas características que nos ponen los dientes muy largos. La más destacada es que, según aseguran sus desarrolladores, será el primer MMORPG que cuente con un mundo dinámico que cambia constantemente. La explicación para esto la encontramos en el guión del juego, ambientado en el mundo de Telara, un universo que está sufriendo constantes alteraciones en sus planos dimensionales. Los 'Rift' son brechas en la realidad, que abren portales que permiten pasar de una dimensión a otra. Esto hace que, de manera imprevista, monstruos de otras realidades invadan las tierras de Telara, que los jugadores salten de mundo o que todo cambie en un abrir y cerrar de ojos. Así, los jugadores tendrán que unirse en grupos para enfrentar estas amenazas o, incluso, provocarlas ellos mismos para cumplir algún objetivo o misión.

También ha trascendido el peculiar sistema de clases del juego que, partiendo de cuatro sujetos muy clásicos (guerrero, mago, ladrón o clérigo) multiplica sus posibilidades con la opción de adoptar diferentes 'almas' (hasta podemos absorber las almas de antiguos héroes de Telara y obtener sus habilidades). un título que pinta pero que muy bien y que llegará a principios del año que viene. ■

EL MUNDO DE TELARA CAMBIARÁ A GOLPE DE BRECHAS HACIA OTRAS REALIDADES



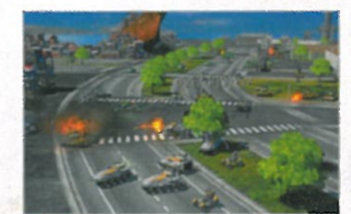



7
www.pegi.info
SCOTT PILGRIM
CONTRA EL MUNDO: EL VIDEOJUEGO
TARJETAS PREPAGO
50 20 €
EN PSN TIENES MÁS
MÁS JUEGOS Y CONTENIDOS.
Como la nuevas aventuras de
Scott Pillgrim contra el mundo: EL VIDEOJUEGO.
Y MÁS FACILIDADES PARA CONSEGUIRLAS.
Descárgate Scott Pillgrim de la forma más sencilla con las
Tarjetas PSN de 20 o 50 euros y olvídate de la tarjeta de crédito.
Revive las aventuras de Scott Pillgrim en increíbles animaciones retro de 8-bits.
Ayuda a Scott a conquistar el corazón de Ramona, deberás derrotar
a sus 7 ex-novios malignos. Hasta un total de cuatro
jugadores podrán jugar al mismo tiempo.
¡La acción está servida!
¿QUIERES MÁS? TIENES MÁS.
€50
PlayStation Network
PlayStation®Network
Más información en http://es.playstation.com/psn/
SONY
make.believe
* Es necesario disponer de acceso a Internet de banda ancha. El usuario es responsable del pago de las tarifas de acceso a banda ancha. Algunos contenidos son de pago. Tanto PlayStation®Network como PlayStation®Store están sujetas a los condiciones de uso y no están disponibles en todos los idiomas y países. Para obtener más información, consulta eu.playstation.com/terms. Los usuarios menores de 18 años deberán contar con consentimiento paterno.
© 2010 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. "Scott Pilgrim vs. The World" graphic novel and related characters TM & © 2010 Bryan Lee O'Malley. "Scott Pilgrim vs. The World: The Game" and "Scott Pilgrim vs. The World" live action motion picture are copyrights of Universal Studios. All Rights Reserved.

NOTICIAS DE LOS MUNDOS ONLINE

BETA ABIERTA DE SOUL MASTER

Soul Master es un nuevo MMO de estrategia en tiempo real con un atractivo aspecto manga. desde ya puedes probar su beta abierta. **> http://soulmaster.gamescampus.com**



ESTRATEGIA CON END OF NATIONS

Trion Worlds ha anunciado un nuevo MMORTS, *End of Nations*, un título con subscripción mensual, desarrollado por los padres de *Command & Conquer*.
> www.endofnations.com



MOBSTAR, TU LADO MÁS MAFIOSO

Tras varias semanas en la calle, más de 7.000 jugadores delinquen en este simulador de mafiosos que se encuentra doblado al castellano.
> http://www.mobstar.es

SAGA ONLINE

ESTRATEGIA MASIVA Y ONLINE

Ya puedes jugar con el MMO de estrategia en tiempo real de Deep Silver, ahora en su fase de beta abierta.

Ya se encuentra en sus última semanas de beta bierta, pero todavía puedes apuntarte y comenzar a jugar a *Saga Online*. Además, cuando esta fase termine se lanzará el juego completo, que seguirá siendo totalmente gratuito.

Saga Online es un MMO de estrategia en tiempo real, en el que puedes llegar a crear y gestionar tu propio reino. Un reino vivo en el que tus unidades siguen trabajando mientras tú no juegas y que se enmarca dentro de un mundo persistente en el que coexisten otros jugadores, otros reinos, otras facciones. Las batallas de *Saga Online* son épicas y se enriquecen con un sistema de cartas muy atractivo. Lo mejor de la estrategia y lo mejor de los MMORPG, ya que puedes crear clanes, gremios, luchar para conseguir superar misiones, etc.
> www.playsaga.eu







¡NOS GUSTA!

Mythos

Este juego es el último proyecto inacabado de Bill Roper, el mítico creador de *Diablo, Warcraft y Starcraft*. Se trata de un MMORPG de acción que ha sido recuperado por Frogster y que llegará en breve a Europa en la movilidad de free-to-play, es decir, gratis y sin cuotas mensuales. El juego tiene un excelente aspecto y ya está reclutando jugadores para probar su beta cerrada.

> http://www.mythos-europe.com

CONEXIONES

La conexión a internet de banda ancha es fundamental para poder sumergirte en los mundos virtuales que te proponemos.

Conexiones de alta velocidad para juego online

Casi todas las conexiones en nuestro país se basan en la tecnología ADSL y alguna en cable de fibra óptica. Nuestras recomendaciones se fundamentan en las especificaciones de las propias desarrolladoras y nuestra experiencia personal. Consigue una buena conexión.

Velocidades

¿A qué puedes jugar según la conexión que poseas? Los datos son recomendados.

Velocidad	Juegos
20Mb	A todos
12Mb	A todos
6Mb	A todos
3Mb	Con subida 512, a todos. Si no, tiembla.
1Mb	RuneScape, Virus, La Prisión,

0 5 10 15 20

PC recomendado

En **Marca Player** utilizamos equipos **MEDION** para probar los títulos de PC y los MMOs, especialmente.







Halo Reach, el canto del cisne de Bungie con su saga, muestra todas sus cartas al gran público

MÁS ALLÁ DEL JEFE MAESTRO

La bomba de Microsoft para estas navidades tiene al mismo tiempo un regusto familiar y un aire diferente y nuevo. Así es *Halo Reach*, una futura obra maestra del ocio electrónico.

Parece que fue ayer cuando *Halo* se convertía en el caballo de batalla de la nueva consola de Microsoft: Xbox. Sin embargo, aquello ocurría en el año 2001. Desde entonces se ha cambiado de generación de consolas (ya andamos por la séptima) y se han llegado a lanzar hasta cinco juegos pertenecientes a esta saga. Por supuesto, los que más éxito han cosechado han sido aquellos protagonizados por el celebérrimo Jefe Maestro.

Sin embargo, soplan vientos de cambio para los creadores de este pequeño monstruo, se despiden de su retoño y del cálido abrazo de Microsoft. Por ello han querido que su traca final sea aún más impactante de lo que nadie espera y por ello están poniendo toda la carne en el asador para ***Halo Reach***. Este título nos sitúa antes incluso de que el primer *Halo* tuviera lugar, narrando los hechos que desembocaron en la caída de esta colonia humana a manos de los alienígenas del pacto. Tomamos el control del novato en el equipo Noble, ocupando el lugar de S-239, recientemente caído en combate. Nuestra nueva unidad es un pelotón de élite formado por cinco soldados Spartan II y III y encargado de las misiones más peligrosas que la UNSC tiene que realizar.

La historia comienza con una misión de reconocimiento en una comunidad agraria que se ha quedado sin comunicaciones. Por desgracia, como suele ser habitual en estos casos, las cosas se tuercen y nos topamos de bruces con varias unidades del pacto en lo que supone el primer avistamiento alienígena sobre la superficie de Reach. Comienza así la guerra por defender esta colonia humana del ataque de las fuerzas invasoras. Viviremos en primera persona los episodios más importantes de la caída de Reach, acabando la historia poco antes de las escenas iniciales del primer *Halo*.

Así es como Bungie trata de cerrar su particular ciclo en esta saga, que será continuada en el futuro por 343 Industries. Para la desarrolladora de Seattle este es su título más importante y también el más grande que han creado hasta el momento. Tanto es así que conceptualmente estamos hablando de 'Halo 4'. >>



aunque por historia y ambientación no sea así. Incluso en el plano tecnológico parece ser toda una demostración de sus habilidades, puesto que dicen aprovechar el 100% de las capacidades de Xbox 360. Lo cierto es que a tenor de lo que hemos podido ver y jugar no parece que vayan desencaminados.

Halo Reach sigue a pies juntillas las directrices artísticas de anteriores títulos de la saga, quizá por esto parece menos espectacular de lo que realmente es. Sin embargo un vistazo a cada una de las escenas que conforman la jugabilidad de este proyecto hace ver que estamos ante 'algo más'. Por una parte los escenarios han ganado en detalle, tamaño y variedad. A esto hay que añadirle un aumento más que notable en cuanto al número de enemigos, explosiones y vehículos en pantalla. La guinda es la increíble mejora de la IA de nuestros rivales y aliados, convirtiéndoles en seres con rutinas de comportamiento casi humanas. Lo cierto es que las tres misiones que hemos podido probar dejan en pañales tanto en el plano técnico como en el jugable a gran parte de los shooters subjetivos del mercado.

Podemos decir que sólo hemos conseguido experimentar una pequeña parte de lo que *Halo Reach* esconde, pero aún así la lista de situaciones y momentos únicos es ciertamente sorprendente. Hemos realizado una infiltración nocturna entre las líneas enemigas, experimentado con una gran cantidad de armas nuevas, conducido vehículos militares y civiles, pilotado naves espaciales en mitad del espacio, cooperado con nuestros compañeros de aventuras... Pero sobre todo, hemos muerto, muchas veces. Y es que esta aventura de acción en primera persona promete ser un juego complicado de terminar incluso para los más curtidos. La inteligencia y el número de enemigos es tan elevado que tendremos que buscar alternativas

Ediciones especiales



El juego en su edición más 'mundana' costará 64.99€ y no incluirá extras de ningún tipo (aparte de las instrucciones).



El siguiente escalón es la edición limitada. Por un precio de 79.99€ encontraremos el juego en un caja especial, un código para una armadura, un libro de anotaciones, un parche y una placa identificativa.



El tope de gama es esta espectacular edición Legendaria, que incluye todos los extras de la limitada, pero añadiendo una figura de McFarlane hecha a mano y numerada. Su precio es de 129.99€.

Xbox 360 Halo Reach



Con motivo del lanzamiento de *Halo Reach*, Microsoft ha preparado una edición especial de su consola, diseñada por la propia Bungie para la ocasión. Incluirá además de la máquina, un comunicador para Xbox Live, dos mandos y el juego. Los extras que incluye son un código para descargar una nueva armadura para los modos multijugador y un nuevo capítulo de la serie Halo Legends. La consola no se diferencia en cuanto a sus características del resto de modelos de Xbox 360 recientes, aunque se diferencia en un pequeño detalla, los efectos de sonido que emite están extraídos del universo Halo.



EN LA MODALIDAD TIROTEO podremos encarnar a los Elite del Pacto, con sus habilidades especiales.

estratégicas diferentes para cada uno de los combates incluso dentro de la misma misión. Todo un ejemplo de hasta dónde pueden llegar los shooters subjetivos en consola.

Las herramientas para solventar todas estas situaciones que Bungie nos propone son, en su mayor parte, las clásicas de esta saga. Es decir, una armadura que se recarga con el tiempo (no así la salud, que sólo se repone con botiquines), toneladas de armas diferentes tanto desarrolladas por humanos como pertenecientes a las huestes enemigas, vehículos a tutiplén (haciendo acto de presencia todos los viejos artilugios de anteriores entregas más algunos nuevos, como es el caso del Revenant, un tanque biplaza del Pacto que nos recuerda al Ghost) y nuestras habilidades especiales.

Esto último es una de las grandes novedades de esta entrega. Cada uno de los miembros de nuestro pelotón es capaz de realizar una acción especial única. Nosotros como novatos en el grupo no tenemos ninguna asignada, pudiendo equipar cualquiera de estas cogiendo el módulo apropiado. Por los niveles

EL JUEGO MÁS COMPLETO EN EL QUE JAMÁS HA TRABAJADO BUNGIE

estarán desperdigados en puntos estratégicos estos módulos que nos permitirán modificar nuestras habilidades, permitiéndonos encarar al enemigo de una manera distinta en cada ocasión.

Las opciones son suficientemente amplias como para mantenernos enganchados hasta el final de los 12 capítulos que conforman la historia (con una duración mínima de una hora por cada uno de ellos). Podremos esprintar, volar, volvernos invisibles, utilizar un holograma para distraer al enemigo, cargar nuestro escudo hasta hacernos invencibles, desplegar una burbuja que nos sane y pare los ataques...

En general podemos decir que las horas que hemos podido disfrutar de *Halo Reach* han sido una sorpresa continua que han conseguido »

El equipo Noble



Comandante Carter-S259 (Noble Uno) Líder de la unidad Noble. Un soldado curtido en mil batallas que comanda a sus soldados con la cabeza. Una de las principales razones por las que el equipo Noble ha sobrevivido a multitud de misiones suicidas. La pérdida de S-293 le ha afectado psicológicamente, siendo una incógnita su comportamiento futuro.

Oficial Emile S-239 (Noble Cuatro) Un tipo silencioso. Es además el especialista en asaltos del equipo. Responsable, respetado y diligente, es el miembro del grupo que más problemas parece tener para comunicarse con unidades no espartanas.

Oficial en jefe Jorge-S052 (Noble Cinco) Todo un veterano con más de 30 años de batallas a sus espaldas. El único Spartan II del equipo (el resto son III). Sólido en combate y toda una garantía de éxito para sus compañeros. Es el encargado de las armas pesadas y carga una ametralladora de gran calibre que puede montar sobre vehículos civiles. Es el único miembro del equipo que ha vista tanta acción en guerras humanas como contra el Pacto.

Oficial Jun S-246 (Noble Tres) El francotirador del grupo y un excelente soldado trabajando bajo presión. A buen seguro se trata del miembro del equipo más hablador (aunque hable constantemente de las reglas de compromiso en el campo de batalla). Algo inestable en cuanto a las consecuencias de sus actos, pero un seguro en el campo de batalla.

Lugarteniente Catherine S-320 (Noble Dos) Segunda al mando de batallón y la especialista en infiltración del equipo. Perdió un brazo en combate, aunque los implantes cibernéticos parecen que se han adaptado bien a su cuerpo.

Forgeworld

En *Halo 3* ya pudimos ver las intenciones de Bungie a la hora de permitir a los jugadores modificar los mapas incluidos en el juego. Para ***Halo Reach*** han querido llegar más allá, excediendo incluso las expectativas de los jugadores. Por todos es bien sabida la política de no permitir a los usuarios crear sus propios contenidos. Por esto los mapas en *Halo 3* y ***Reach*** no se pueden modificar en cuanto a sus accidentes geográficos, pero sí en lo referente a posicionamiento de armas, power-ups, vehículos, etc... Esto es así en la mayor parte de las localizaciones, excepto en el Forge World. Un mundo abierto en el que los jugadores podrán crear sus propios mapas desde cero, pero usando la orografía como base de la que partir. La flexibilidad de este sistema es tal que permitirá recrear viejos escenarios de anteriores entregas de *Halo* o incluso crear carreras de distintos tipos con los vehículos del juego. Y por supuesto, también permitirá compartir todos estos contenidos con los jugadores. Es decir, ¡mapas infinitos para todos!

Campaña

Winter Contingency y Nightfall

El primer nivel de *Halo Reach* nos pone en el papel de Noble Seis con el equipo explorando una zona agraria de Reach donde se han interrumpido las comunicaciones. Una toma de contacto que empieza a ponerse dura con el primer avistamiento del Pacto en tierra humana. Comienza la guerra.
De ahí saltamos a la tercera misión, que nos lleva a una infiltración nocturna en compañía de Jun. Armados con nuestros rifles de francotirador debemos avanzar tratando de penetrar en las líneas enemigas. Destaca la variedad de cada combate y el alto número de unidades en pantalla.



Tip of the Spear

En esta, la cuarta misión de doce en *Halo Reach*, vemos una nueva faceta de su jugabilidad, la importancia de los combates sobre vehículos. Podremos conducir carretillas, pick ups humanas, banshees, Warthogs (los viejos modelos y una nueva variedad con un lanzamisiles distinto) e incluso un Revenant, un nuevo tanque al servicio de nuestros enemigos. El objetivo es destruir una antena del Pacto, primero nos acompañará Catherine y más tarde Jorge. Es importante apoyarse en el compañero, puesto que tanto su IA como la del enemigo han mejorado ostensiblemente desde la anterior entrega.



Long Night of Solace

Quinta misión del título y la misma que ya pudimos ver hace un par de meses atrás. El equipo Noble trata de llegar a una plataforma de lanzamiento fuertemente protegida por el enemigo. Aquí se ve claramente la magnitud de cada combate y lo abierto de todas y cada una de las localizaciones. Sin embargo los combates en tierra no son nada comparado con lo que nos espera tras llegar a la base, donde los protagonistas toman una nave espacial para llegar a una estación en órbita, sólo para comenzar un combate armado en gravedad cero. George Lucas estaría orgulloso.





Un multijugador de lo más completo

En Bungie se obcecan en afirmar que este es el título que más contenido tiene de cuantos han lanzado en su largos años de trabajo. No les falta razón si hacemos cuentas de todo lo que ofrece. Por una parte estará el modo campaña, totalmente jugable por hasta cuatro jugadores simultáneos desde el primer momento hasta el último. También podremos cooperar con amigos en el nuevo modo tiroteo, remodelado profundamente desde lo que vimos en *Halo ODST*. Y si lo que nos apetece es la guerra, nada como los modos competitivos, perfectos para batirnos en duelo con hasta 16 amigos al mismo tiempo de las maneras más diversas.

Tiroteo: Como se anunció meses atrás, el tiroteo de *ODST* llega da un paso más añadiendo Matchmaking y permitiendo personalizar cada partida hasta el más mínimo detalle. Podremos modificar la duración y objetivo de cada ronda, añadir o quitar calaveras, incluir modificadores de todo tipo... Y además compartirlos.

Tiroteo Versus: La ¿última? de las sorpresas que nos guardan los chicos de Bungie es esta nueva modalidad de Tiroteo, donde los jugadores se dividirán en dos equipos, en bandos enfrentados. El objetivo de los Spartan es acabar con el Pacto, el del Pacto que los Spartan no marquen puntos. Interesante, original y divertido.

Competitivo: El modo de juego clásico de todo Halo. Lo pudimos disfrutar en la beta pública, donde se vieron las primeras habilidades disponibles. Ahora se ha añadido holograma y médico a la lista, además de haberse anunciado la inclusión de tres mapas más, dos de ellos remakes de anteriores *Halo*: Torre de Marfil y Midship.

» hacernos cambiar de idea al respecto del juego de Bungie. Sin embargo lo mejor es que no se han conformado con ofrecer una experiencia completa (y cooperativa para cuatro jugadores) en su modo campaña, sino que han añadido contenidos para mantener a cualquier jugador enganchado durante meses y meses.

De este modo hay que añadir a la nómina del título el completísimo modo multijugador competitivo, con más opciones de juego que ningún otro Halo hasta la fecha, un modo tiroteo que mejora todos y cada uno de los aspectos que nos encantaron en *Halo ODST* y la Forja, que con Forge World demuestra que sí que es posible la generación de contenidos creados y compartidos por los usuarios en Xbox 360.

Sin lugar a dudas *Halo Reach* se convierte por méritos propios en el lanzamiento más esperado de la próxima campaña navideña. Técnica, artística y jugablemente estamos ante una obra maestra que a buen seguro conseguirá colocar muchas consolas en nuevos hogares de todo el mundo.

Por supuesto ningún amante de los juegos de acción debería quedarse sin su respectiva copia, aunque eso no podrá ser hasta el mes que viene, a partir del 14 de septiembre, su fecha oficial de lanzamiento para todo el mundo. Día en el que además podréis disfrutar, en rigurosa exclusiva, de su review en las páginas de nuestro próximo número. ¡No te lo pierdas! ■



VIDEOJUEOS CENSURADOS

¿Por qué en unos países se prohíben o se suavizan algunos videojuegos? ¿Por qué se recomienda una edad de uso? ¿La polémica es simple publicidad gratuita? Hablamos con tres expertos para responder a estas preguntas.

No falla. Cada vez que hay un lanzamiento de esos que paralizan el mundo de los videojuegos, siempre viene acompañado de la noticia de que ha sido recortado, censurado o ha levantado una cierta polémica por su contenido más o menos explícito. Sólo Nintendo parece librarse de estos problemas en sus AAA´s. Pero... ¿por qué se levantan estas polémicas? ¿Cuáles son las bases científicas de la censura?

Para ***Miguel Ángel González Felipe, Doctor en Psicología Social y profesor del C.U. Cardenal Cisneros***, "las personas tenemos que llegar a ciertas cosas cuando alcanzamos un grado de madurez concreto. Pongamos por ejemplo la sexualidad. Esta actividad sana, natural y que forma parte de nuestra cotidianidad necesita sus tempos y sus formas adecuadas de internalización. A nadie se nos ocurriría poner una película porno a un niño de cuatro años". Para este experto, la clave de la censura es la capacidad que tenemos las personas de aprender conductas por imitación. En los años 60 del siglo XX, el psicólogo estadounidense Albert Bandura, realizó un experimento para demostrar este tipo de aprendizaje: "Unos niños veían una película en la que aparecía un muñeco. La mitad de los niños veían una película en la que se jugaba de forma agresiva con el muñeco, dándole puñetazos, pegándole con un martillo, etc. La otra mitad vio una película en la que se jugaba de forma pacífica con el muñeco. Posteriormente, todos y cada uno de los niños estuvieron en una sala junto con el muñeco real de la película. Los niños fueron observados sin que se diesen cuenta y se comprobó que aquellos niños que habían visto una película agresiva, tendían a jugar a pegar y agredir al muñeco. Por su parte, aquellos que vieron una película sin agresión con el muñeco, jugaron con el mismo de forma más creativa y pacífica que los anteriores". Está claro que la base del experimento era muy real, ya que los niños veían en la película exactamente lo mismo a lo que a continuación se iban a enfrentar. Pero en los videojuegos escasean las situaciones reales. Aún así, ***González Felipe*** es de la opinión de que »

KANE & LYNCH 2: Dog Days se 'autocensura' pero sólo para producir un efecto televisivo más realista.



"POCOS DE NOSOTROS HA DISPARADO UNA PISTOLA, PERO SEGURO QUE TODOS SABRÍAMOS HACERLO"

"HAY SECTORES QUE CONVIERTEN A LOS VIDEOJUEGOS EN EL CENTRO DE TODOS LOS MALES"



GEARS OF WAR ES un juego tremendamente violento, pero no ha sufrido prohibiciones o censuras.


EL SEXO GAY E interracial de Mass Effect, muy polémico.


LA FAMOSA FASE DEL aeropuerto de Modern Warfare 2.

"es cierto que en nuestra vida cotidiana no nos vamos cruzando con malévolos alienígenas, pero quedarnos con esta lectura sería tener una visión escasa y miope de la realidad. El poder de la imitación es enorme, produce una fuente ingente y enorme de aprendizaje". Para ilustrar este comentario, el psicólogo pone un ejemplo muy claro: "Pocos o ninguno de nosotros hemos disparado nunca una pistola, pero tras haberlo visto tantas veces en películas, a cualquiera de nosotros que se nos pusiese una pistola en la mano, sabríamos que hay que hacer para disparar".

Sin censura en España

En España, ADESE es la entidad encargada -mediante el sistema de clasificación PEGI- de decir a partir de qué edad está recomendado un videojuego. En nuestro país no se han vivido situaciones como en otras latitudes, en las que los videojuegos o no se han llegado a poner a la venta por lo crudo de su contenido o se ha realizado una versión más 'light' (léase, sin sangre, sin escenas de sexo...) Para ***Carlos Iglesias, secretario de ADESE***, esta situación es debida a "diferencias en la idiosincrasia de los países. La sexualidad es menos trascendente en los países nórdicos que en el sur de Europa, sin embargo la violencia tiene el efecto contrario. En el caso de Australia se da la circunstancia que el nivel más alto de edad son los 15 años. Esta circunstancia provoca que contenidos destinados a mayores de 16 y 18 años en otros países, en Australia resulten inapropiados y puedan generar prohibición de su venta." Esto es lo que ocurrió con *Modern Warfare 2*, el videojuego de Activision que, en el momento de su lanzamiento, vino acompañado de una fuerte polémica por una de sus fases, en concreto, la del aeropuerto ruso, en la que se ve una masacre de civiles. Se llegó a especular conque el videojuego se había prohibido en Rusia, algo que fue desmentido. Existe una idea muy extendida de que este tipo de polémicas son una fuente de publicidad gratuita. Algo que desmiente ***Mónica García, Jefa de Prensa de Activision en España***: "Si una película contiene escenas violentas o bélicas, el público está más acostumbrado a ello y no suelen tacharse de polémicas; sin embargo, el mercado de los videojuegos todavía

EXISTEN PAÍSES QUE HAN PROHIBIDO LA VENTA DE ALGUNOS VIDEOJUEGOS

se ve de forma reacia por parte de algunos sectores, que no dudan en convertirlo en el centro de todos los males, ante ciertos comportamientos sociales." Mónica continúa hablando del caso concreto del videojuego estrella de Activision. "Lo que pasó con *Call of Duty: Modern Warfare 2* es un claro ejemplo del trato discriminatorio que, a diferencia del cine o la televisión, sufre el mercado de los videojuegos. El juego no anima a los soldados a disparar a civiles, todo lo contrario. En el periodo de instrucción el jugador recibe un mensaje absolutamente claro al respecto y, durante el desarrollo de la acción, se verá sancionado si un civil recibe un disparo. Además, y como novedad dentro de los videojuegos del género, *Modern Warfare 2* incluye advertencias para que el usuario pueda decidir ante qué acontecimientos desea o no enfrentarse". ■



LOS FATALITYS DE MORTAL Kombat, un clásico.


PROTOTYPE, UN JUEGO PARA adultos.


DEAD SPACE TAMBIÉN CUENTA con varios litros de sangre.

MONDO PIXEL

¡¡AHORA EN OFF-SET!!

LECCIONES EN CÓMODAS ENTREGAS MENSUALES PARA ENTENDER LOS VIDEOJUEGOS DE FORMA DISTINTA

POR JOHN TONES

Mondo Píxel: las respuestas a todo excepto a por qué Starcraft II solo sale en los medios cuando hay que hablar de problemas de adicción.

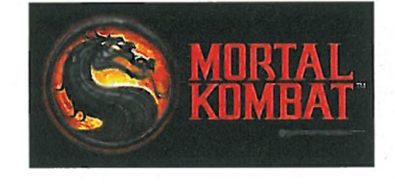
Web del mes: Paraíso Friki (www.paraisofriki.com). El tumblr de moda entre los fans fatales.



JOHN TONES
El responsable de todo esto

MORTAL KOMBAT WINS

A pesar de las reticencias generales ante las características del nuevo *Mortal Kombat*, no puedo evitar cierta simpatía por la promesa de un retorno a una mecánica 2D con un acabado gráfico completamente nuevo. Veo en el trailer que esta nueva entrega conserva lo que me encandilaba de *Mortal Kombat*: todo aquello que no gustaba a sus detractores. Los movimientos ortopédicos, los interminables e injustos combos aéreos, los cambios de velocidad arbitrarios... los elementos que los defensores, digamos, de *Street Fighter II*, esgrimían como problemas, y que a mí me encandilaban por su honesta imperfección, connatural a aquellas extrañas 2D digitalizadas que hicieron única a la saga de Midway.
La renovada NetherRealm Studios, surgida de las cenizas de Midway y comandada aún por Ed Boon, garantiza para este nuevo *Mortal Kombat* el regreso de los Fatalities pletóricos de violencia con un argumento que es todo un guiño para los fans: Raiden avisa a su yo del pasado que va a ser derrotado en el futuro, y así, el Raiden original modifica los sucesos de los tres primeros *Mortal Kombat*. Es decir: recuperación de todos los luchadores y decorados clásicos y justificación argumental para el retorno a las 2D.
Y de propina, una bella metáfora que debería emocionar a cualquier fan de los juegos clásicos de lucha: los combates bidimensionales son fruto de una época, no de una tecnología caduca.



TU PASA EL PRONTO Y YO EL PAÑO

PIXELES EN HD

Los últimos juegos en recibir un lavado de cara en alta definición han sido *The Secret of Monkey Island* y *Earthworm Jim*. Pero... ¿realmente hacen falta?

Los remakes forman parte de la esencia de los videojuegos, desde el momento en el que el medio va evolucionando conforme mejora la tecnología disponible. Es decir: si un juego se considera mejorable cuando la tecnología a nuestro alcance es superior... ¿por qué no rehacer los clásicos? Se lleva haciendo casi desde el principio, con secuelas y copias descaradas de los grandes éxitos que no eran más que leves mejoras de los títulos primigenios: *Space Invaders, Pac-Man, Arkanoid*... todos han tenido secuelas que solo eran remakes mejorados.

La llegada de la alta definición, sin embargo, nos permite adaptar (y pervertir en algunos casos) las abruptas aristas gráficas de los juegos del pasado. Si es necesario o no ya es decisión de cada uno, pero está claro que hay veces en las que el píxel luce mejor que los modernos polígonos. Por ejemplo, los acabados gráficos de los remakes de *Monkey Island* o *Double Dragon* son sencillamente escalofriantes, por no hablar de aquel filtro difusor del píxel del reciente recopilatorio de juegos de Megadrive para PS3 y Xbox 360 y que, por suerte, se podía desactivar. En otros casos, sin embargo prima el buen gusto: es cuando el lavado de cara se hace con buen gusto y conocimiento de las virtudes de la primera versión (como pasó con el reciente remake de *Final Fight*) o, directamente, cuando el remake en HD es sólo una excusa para crear un juego con vida propia (como sucedió con el soberbio *Bionic Commando Rearmed*). ■



MEGA MAN 9
No es exactamente un remake, sino una secuela que incluso respeta la numeración de la serie clásica, pero sin que parezca que haya pasado el tiempo....

Algunas secuencias de «Origen» podrían pertenecer a un hipotético «Echochrome 3»

CASTLEVANIA PSP
El memorable remake para la portátil de Harmony of Disonance es un ejemplo perfecto de como revisar un clásico y acercarlo a nuevos jugadores.

FINAL FIGHT: DOUBLE IMPACT
Esta soberbia adaptación pone a disposición del jugador unos filtros que van desde la HD a una imitación de los monitores de los arcades.

MONKEY ISLAND
El filtro con el que se han bañado los píxeles del original y su secuela es deficiente. Por suerte, existe la posibilidad de anularlo.

«GRAPHIC ADVENTURES»

OTRO LIBRO QUE NO LLEGA EN ESPAÑOL

Tal y como reza su irónico subtítulo, Graphic Adventures es la "mayormente correcta historia de las aventuras gráficas de Lucasfilm, Sierra y compañía". Con entrevistas a los autores y casi 600 páginas, el libro no es un trabajo original, sino una recopilación editada de los artículos de la Wikipedia sobre el género y sus máximos exponentes, a lo que se suma alguna entrevista inédita con alguno de los autores destacados de la edad dorada del género. Apostaría una jarra de grog a que nunca lo vas a leer traducido a nuestro bello idioma, así que puedes descargarlo en inglés justo aquí: *blogoscoped.com/graphic-adventures*. ■

SCOTT PILGRIM

NO QUEREMOS PUBLICIDAD GRATIS

Universal ha decidido retrasar a diciembre el estreno de la película «Scott Pilgrim contra el mundo» en España. Posiblemente no tienen ni idea de qué hacer con una película que lleva meses proclamando a gritos su condición de producto de culto, pero también hay que estar muy despistado para dejar pasar la oportunidad de promocionarla de la mano del lanzamiento del juego en plataformas descargables, sin duda uno de los títulos más comentados del año. Posiblemente, la gente importante de Universal está atenta a cosas más glamourosas... sigh. ■

¿A qué juego ahora?

A todo esto estoy jugando durante estos días. Un diaro videolúdico en formato telegráfico.

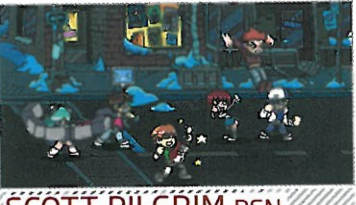


BIONIC COMMANDO

VERANO COLGADO DE UN BRAZO
Mientras espero a que lleguen las novedades otoñales, le pego un repasito a este juego fallido pero estimable al que le di un buen tute en su día. Saltando al vacío con mi Xbox 360.

MEGA MAN ZC DS

PURITITO MEGA MAN
¿Una recopilación de los Mega Man que salieron en su día para GBA y que respetaban las raíces de memorización de patrones y acción 2D que hizo grande a la saga? Trae aquí....



SCOTT PILGRIM PSN

MÁS BRAWLERS PIXELADOS
El tebeo está bastante bien, la película pinta estupenda, pero el juego es una pasada colorista y surreal diseñada por el grandísimo Paul Robertson. Imprescindible.

EVIL DEAD REG. PS2

Os juro que un día soñé que rejugaba a este modesto pero divertidísimo juego de la bamboleada saga de *Evil Dead, Regeneration* se llamó. Así que lo he revisado con mucho gusto.

TOO MANY NINJAS PC

Estética de juego de Spectrum y mecánica de partida de cricket. Con ninjas. Ya, ya. Mejor pruébalo tú mismo y luego nos lo cuentas.
Juégalo en ***www.foddy.net/Ninjas.html***

MONDO VIEJUNO

¡¡PÍXELES COMO PUÑOS!!

Lo clásico siempre es actual. Descubre por qué con nuestra sección mensual más conservadora.

POR JOHN TONES



AVENTURAS TÁCTILES

Desde la aparición de la primera plataforma táctil masiva, la Nintendo DS, vislumbré un futuro para el renacer de un género habitualmente maltratado por los pads de control de las consolas: las aventuras gráficas. Me equivocaba. Las aventuras gráficas permanecen en un triste punto muerto en el que sólo se reciben novedades de algunos rebeldes, como pueden ser las nuevas entregas de las aventuras de *Sam & Max*. Y es una pena: he tenido ocasión de cacharrear con un iPad, y es una plataforma muy agradecida para las características del género. Por supuesto, se habla de aplicaciones que permitirán recuperar los clásicos, pero nadie se lanza a producir nuevos títulos. Una pena: seguro que a estas alturas ya hay un batallón de necios esforzándose en programar shooters para iPad.

Continue [y/n]

A tope con lo rancio. Lo mejor de lo más clásico.

CAVE VUELVE AL SPRITE

La mítica desarrolladora Cave, después de una breve incursión en los polígonos con el shooter para recreativas *Death Smiles II*, vuelve al mundo de los sprites: su nuevo shooter vertical *Akai katana* tendrá el estilo gráfico de un juego clásico del género.

¿VUELVE TOONSTRUCK?

Aunque no fue un éxito en su día, uno de sus responsables asegura que desecharon material suficiente para una secuela, y que si la respuesta de los fans es positiva, se plantearán aprovecharlo.

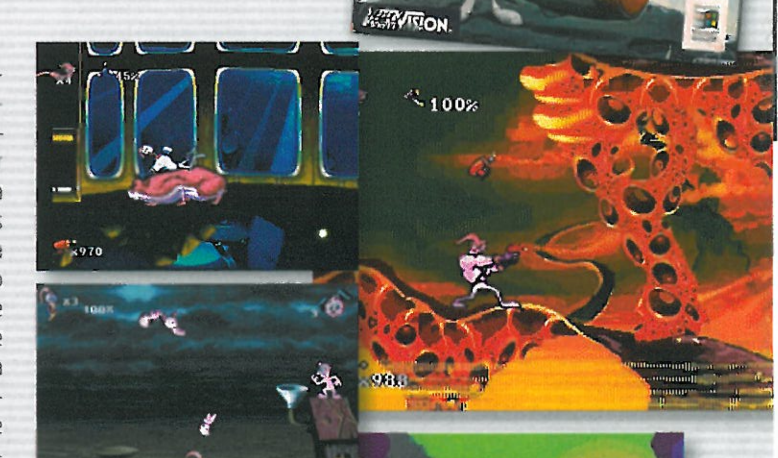
EARTHWORM JIM

EL HÉROE ES UN GUSANO

Uno de los juegos más recordados de la generación de los 16 bits recibe un lavado de cara.

En un mundo perfecto, hoy día existirían decenas de juegos herederos del espíritu gamberro de *Earthworm Jim*, y no tendríamos que estar recordándolo en secciones como ésta. "Para el carro, Tones", oigo a alguno: "Hay juegos tan gamberros como *Earthworm Jim* en la actualidad". Sin duda, amigos, pero ninguno que haya entendido con tanta maestría que la expresividad del sprite podría haberse convertido en la justa y necesaria heredera de la animación clásica, en versión interactiva. En un mundo en el que se considera que el polígono y la animación 3D son la culminación del arte animado, juegos perfectos en su radical estética de un millón de colores como *Earthworm Jim*, por desgracia, no tienen cabida.

Earthworm Jim supuso, para muchos poseedores de Megadrive o Super Nintendo, un radical acercamiento a la locura de los cartoons clásicos: chorradas como pianos porque sí, hiperexpresividad, histeria desatada, personajes delirantes, un diseño de niveles que parece salido de la cabeza de un guionista que cayó de pequeño en una marmita llena de anfetaminas... el resultado es un run'n gun clásico en dos dimensiones, de elevada dificultad y sorpresas a la vuelta de cada esquina.



DAVID PERRY, ALGO DESAPARECIDO en combate, es el nombre tras Jim.

ESTÉTICA COLORISTA Y ANIMACIÓN chiflada, las claves de EWJ.

ALGÚN INTENTO DE FALLIDO traspaso a las 3D no hace olvidar los años de gloria de EWJ.



GUSANOS EN HD

Nunca llegamos a disfrutar del cacareado remake de *Earthworm Jim* para PSP, pero lo que sí tenemos desde principio de verano es un remake del juego descargable y en HD. Los responsables son Gameloft y se respeta al máximo la mecánica de 2D esquizoides del original.



HALO REACH

DISPONIBLE 14.09.10.

Recuerda los fatídicos días en los que se forjó la leyenda. Recuerda el valor y el sacrificio ante las mayores adversidades. Recuerda a todos aquellos que nos dieron una oportunidad. ***Recuerda Reach.***

Halo® Reach. Toda leyenda tiene un comienzo. Aquí se inicia la desesperada batalla final de la humanidad. Únete al Noble Team, un escuadrón de supersoldados Spartans elegidos para defender el planeta Reach y proteger el secreto mejor guardado de la humanidad... la Tierra. Prepárate para disfrutar de nuevos y espectaculares escenarios, personajes, armas y vehículos gracias al nuevo motor gráfico de última generación. ***Reserva ya tu copia y conseguirás un código para desbloquear el exclusivo Casco Recon Spartan.*** **xbox.com/haloreach**

El Casco Recon Spartan estará disponible el día del lanzamiento. Oferta por tiempo limitado, disponible sólo en tiendas participantes de España mientras duren las existencias. Consultar en la tienda para más información. Bungie y el logo de Bungie son marcas registradas de Bungie LCC y se utilizan bajo autorización. Todos los derechos reservados.

















Llévate a casa lo último en videojuegos enviando 1 sólo SMS al ***25900**** con la palabra clave de cada regalo. Los ganadores serán contactados por teléfono. ¡Anímate y participa!

*Coste total del envío del SMS: 1,42 euros (impuestos incluidos). Nvía Gestión de Datos, S.L.: 902354525 – info@nviasms.eu.
Bases y política de protección de datos publicadas en www.marcaplayer.com

ESTE MES...

STARCRAFT II

MP STAR

10 PACKS FIGURA + CAMISETA STARCRAFT II

› Concursazo estrella para un juego estrella. Este mes sorteamos 10 packs de figura más camiseta de *Starcraft II*. La primera, de buen tamaño, emula a uno de los personajes más importantes de la saga, Raynor, y es una edición limitada que no puedes comprar en ninguna tienda. La acompañamos con una buena camiseta de la marca Jinx con serigrafía especial del juego. ¡Insuperable!

Envía **MP STAR** al
25900*
o
MP STAR SIN PUBLICIDAD

*Coste total del envío del SMS: 1,42 euros (impuestos incluidos). Nvia Gestión de Datos, S.L.: 902354525 – info@nviasms.eu.



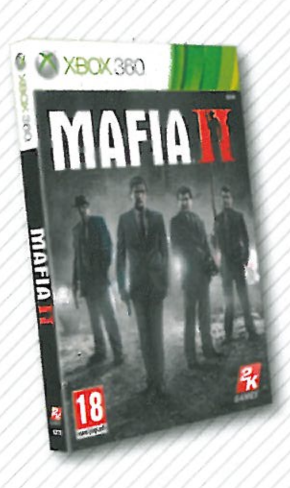
¡¡¡EXCLUSIVOS!!!

MAFIA II

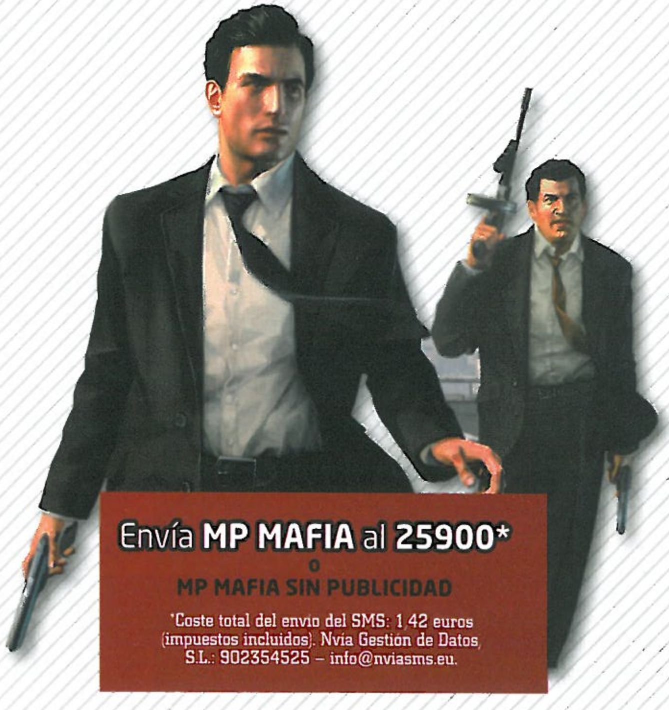
MP MAFIA

5 PACKS MAFIA II 360 + CAMISETA HINCHABLE Y 5 MAFIA II 360

› Dos concursos en uno para *Mafia II*. 5 packs de juego para 360 más camiseta hinchable (la metes en el agua y se hincha hasta verse el dibujo de dentro) y, si no tienes suerte, otros cinco juegos más por separado. Te tiene que tocar.







Envía **MP MAFIA** al **25900***
o
MP MAFIA SIN PUBLICIDAD

*Coste total del envío del SMS: 1,42 euros (impuestos incluidos). Nvia Gestión de Datos, S.L.: 902354525 – info@nviasms.eu.

NAUGHTY BEAR

MP BEAR

5 PACKS NAUGHTY BEAR + CAMISETA

› El oso asesino más famoso quiere pasar por tu casa. Y la mejor manera es participando en este concurso, en el que incluimos, junto con el juego de Xbox 360, una camiseta de calidad con el lema preferido de nuestro querido amigo Naughty "La amistad está sobrevalorada".



Envía **MP BEAR** al **25900***
o
MP BEAR SIN PUBLICIDAD

*Coste total del envío del SMS: 1,42 euros (impuestos incluidos). Nvia Gestión de Datos, S.L.: 902354525 – info@nviasms.eu.

COCHE TELEDIRIGIDO

MP COCHE

5 FERRARI FFX DE RADIO CONTROL

› Por cortesía de Giro Toys & Games, sorteamos este mes cinco coches de radiocontrol de Ferrari, concretamente el modelo FXX, uno de los más bonitos y rápidos de la compañía de "Il Cavallino Rampante". Están a escala 1:50 y recreados con todo lujo de detalles.

Envía **MP COCHE** al **25900***
o
MP COCHE SIN PUBLICIDAD

*Coste total del envío del SMS: 1,42 euros (impuestos incluidos). Nvia Gestión de Datos, S.L.: 902354525 – info@nviasms.eu.

> Avances

Los primeros vistazos de los juegos que vienen

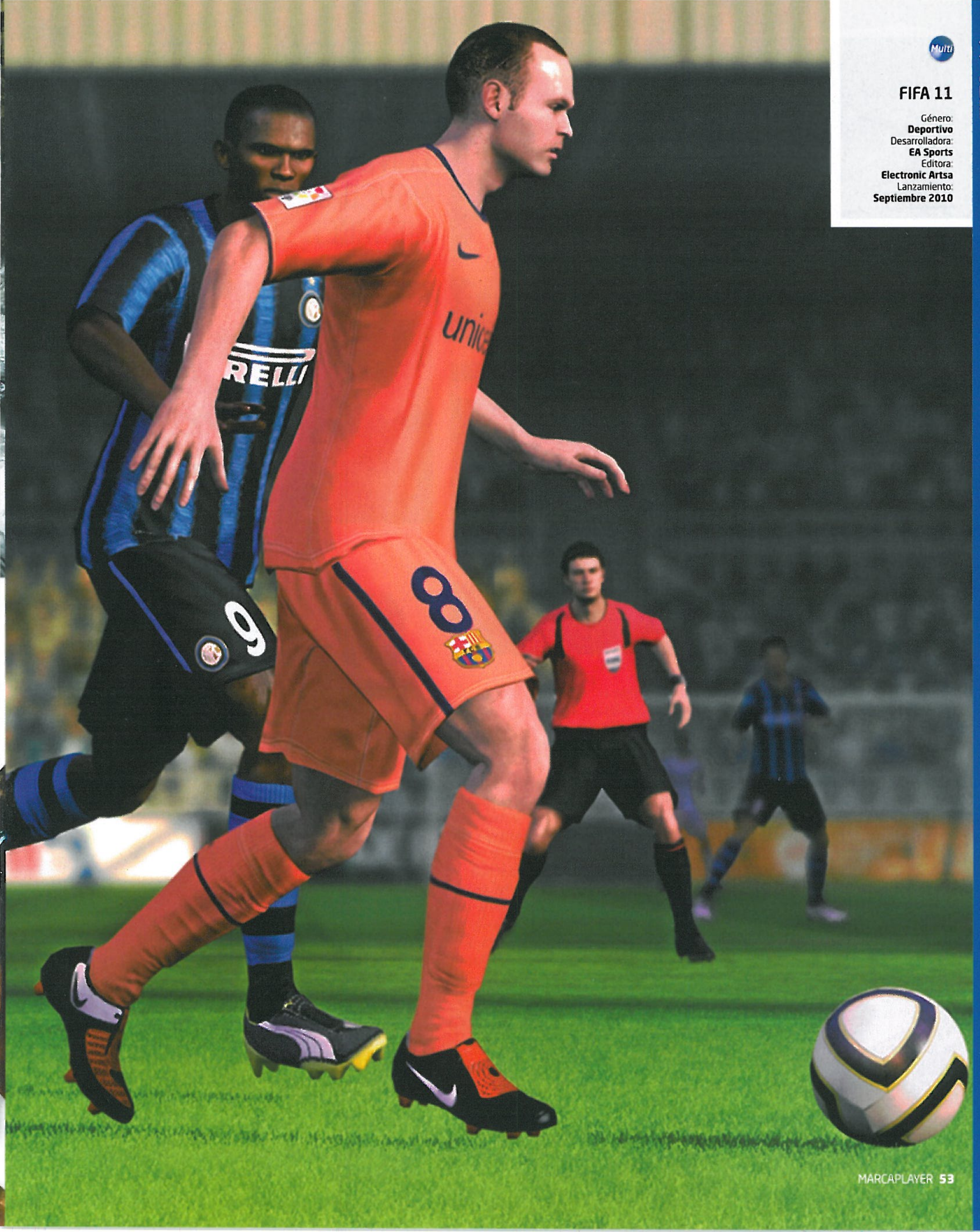


EL FÚTBOL DEL FUTURO

Lo próximo de EA Sports es una guía casi perfecta de como mejorar lo inmejorable. FIFA 11 parece rizar el rizo una vez más.

Lo Hace no demasiado tiempo Konami dominaba la escena futbolística hasta límites insospechados de la mano de *Pro Evolution Soccer*. Afortunadamente para nosotros, jugadores, Electronic Arts tenía un plan para romper este pequeño monopolio. De esta manera, el gigante americano ha ido ganando la partida poco a poco con su *FIFA*, hasta llegar a nuestros días donde su saga futbolística domina el panorama deportivo virtual casi por completo.

Con la entrega del año pasado incluso los más puristas del balompié acabaron convenciéndose de una realidad obvia: *FIFA 10* es el mejor simulador deportivo lanzado jamás. Por tanto, el objetivo del equipo de desarrollo de Vancouver no era otro que mejorar la perfección. ¿Improbable? Puede ¿Imposible? Parece ser que no, a tenor de lo que hemos po- »



Multi

FIFA 11

Género: **Deportivo**
Desarrolladora: **EA Sports**
Editora: **Electronic Artsa**
Lanzamiento: **Septiembre 2010**



EL JUEGO AÉREO TAMBIÉN se modificará para conseguir pulir cada detalle de este prometedor título.



NUEVAS ANIMACIONES, MOVIMIENTOS Y mayor parecido de los jugadores con sus homónimos reales. Como ver un partido en la tele.

LA PRÓXIMA ENTREGA DE FIFA SERÁ SIMILAR A LO YA CONOCIDO, PERO CONTARÁ CON SUFICIENTES NOVEDADES COMO PARA MERECER SER JUGADO



TATUAJES, BERRUGAS, JUANETES, CICATRICES... Tanto realismo como nunca soñamos.

dido comprobar tras un nuevo chapuzón en lo que *FIFA 11* tiene que ofrecer a los jugadores tanto de consolas como de PC.

Hace no mucho pudimos viajar a Vancouver para comprobar de primera mano las intenciones de EA Sports con su buque insignia. Las podríamos resumir en tres pequeños puntos: pulir las impurezas de su jugabilidad, mejorar la representación visual de los jugadores y hacer caso a las críticas de los usuarios de todo el mundo. De este modo la próxima entrega de *FIFA* será similar a lo que todos conocemos, aunque tendrá suficientes alicientes como para merecer ser jugada y comprada.

Para empezar, hay que destacar un cambio en el ritmo de juego, mucho más pausado que en *FIFA 10* y el título basado en la reciente Copa del Mundo. Ahora tendremos que controlar de una manera más certera a nuestros jugadores, debiendo ser cuidadosos a la hora de realizar cada una de las acciones que llevemos a cabo. Esto es así extendiendo el sistema de tiros (que determinaba la precisión de cada uno de estos en función de decenas de variables) también a los pases. De igual manera, las 30 variables de puntuación de cada jugador harán que las habilidades y movimientos de estos difieran de manera diametral.

El detalle llega hasta el punto de modificar completamente incluso la mecánica de interacciones entre los jugadores, haciendo que ahora las luchas por la posesión dependan de una gran cantidad de factores, y no sólo de la fuerza de los 'contendientes'. Tal es la atención al detalle prestada en este aspecto que incluso podremos luchar por el balón en 360 grados (entrando por un lado para luego intentar entrar por el otro con el hombro, etc...), teniendo así un control claramente superior sobre nuestros activos sobre el campo.

Al mismo tiempo, el arsenal de posibilidades ofensivas también aumentará. Podremos proteger el balón antes de recibirlo, empujar al contrario desde detrás, utilizar el cuerpo de nuestros futbolistas de una manera mucho más real... Incluso la inteligencia artificial de *FIFA 11* aprenderá







con nuestro juego, siendo capaz de añadir rutinas de movimiento a su biblioteca de recursos en cada partido.

Por supuesto, los cambios y añadidos también llegarán a las opciones de juego, siendo el principal beneficiado de esto el modo Mánager. Ahora podremos vivir hasta 15 temporadas consecutivas como entrenador, jugador o ambos al mismo tiempo. La profundidad de esta modalidad será mayor a la que hemos visto en anteriores entregas del juego gracias al nuevo motor de simulación de partidos y situaciones que acercará peligrosamente a la realidad todo lo que pasa fuera del campo. De esta manera tendremos más opciones tácticas, mayor fidelidad en la mecánica de fichajes, un aumento en las posibilidades de gestión del club... Todo esto acompañado además por un cambio en cuanto a la presentación de los menús, teniendo ahora un aspecto que nos recuerda poderosamente al del juego del mundial de Sudáfrica, todavía muy reciente.



FIFA 11 en PC

Pese a todas las modificaciones incluidas en la edición de 2011 de *FIFA*, la mayor novedad viene para los sufridos poseedores de un ordenador de sobremesa. En anteriores entregas estos usuarios se han tenido que conformar con versiones menores de este simulador futbolístico. Sin embargo a partir de este año *FIFA* llegará entrará por la puerta grande en los PC de todo el mundo.

El objetivo ha sido equiparar esta versión con la calidad y valores de producción de las entregas para consolas de sobremesa. De esta manera la experiencia de juego mejora ostensiblemente tanto en visual como jugablemente, incluyendo por fin el control de 360 grados, los modelos con texturas en alta resolución, etc... Se está diseñando pensando además para ser jugado con un mando, para lo que están implementando soporte oficial a 35 periféricos diferentes de las más diversas marcas y modelos. Además incluirá algunas mejoras exclusivas para PC como es el juego en red local o el soporte VoIP. ■

Nintendo también juega

TAMBIÉN EN WII

La consola 'grande' de Nintendo tampoco se va a quedar sin su correspondiente versión del fútbol de Electronic Arts, llevando en este caso el desarrollo de dicho título por separado respecto al resto de versiones. La mayor novedad es la inclusión de un modo de fútbol callejero con cinco jugadores por equipo. Nuevos movimientos imposibles (por ejemplo apoyarnos contra las paredes al más puro estilo 'Oliver y Benji'), localizaciones por todo el mundo, una barra de potencia que nos permitirá realizar súper tiros y una jugabilidad más sencilla y accesible serán sus señas de identidad. Esto no es obstáculo para que también se añadan las mejoras obligatorias respecto a lo que jugamos el año pasado. Se cambia el sistema de regates, se mejora el control sobre los pases y los tiros durante los partidos e incluso se está remozando el aspecto técnico para conseguir que en esta ocasión FIFA en Wii no decepcione a su legión de aficionados.



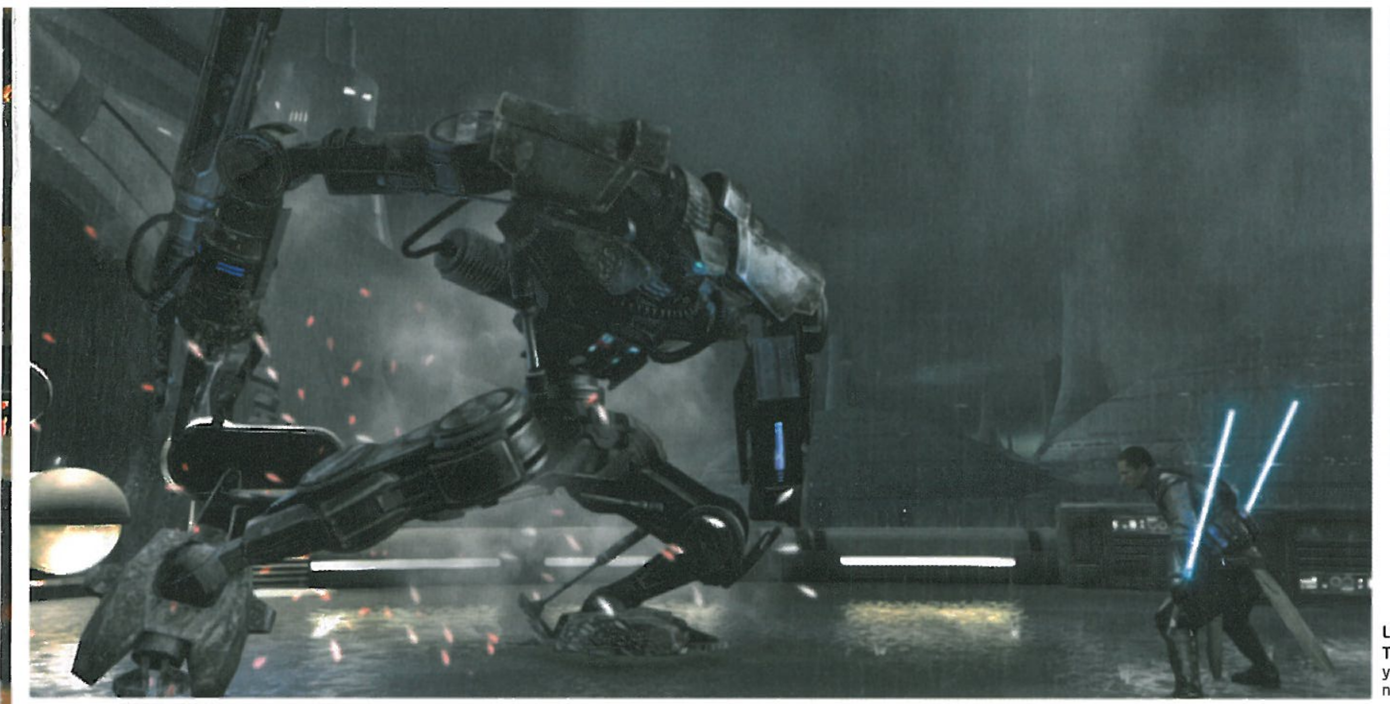


EN TUS MANOS ESTÁ EL DESTINO DE LA GALAXIA

El clon de Starkiller vuelve a remover el destino del Imperio y el de la Alianza Rebelde justo antes del advenimiento de los hermanos Skywalker

Ya son muchos los videojuegos que ha dado la saga galáctica de George Lucas, pero pocos han logrado crear una historia completamente nueva pero que, a la vez, encaje de manera perfecta en el guión oficial que marcan las seis películas cinematográficas. Este es precisamente el inmenso mérito de *El Poder de la Fuerza*, un juego de acción con todo lo que puede pedir un fan de Star Wars (manejar sables láser y utilizar los poderes de la Fuerza casi de forma ilimitada) y una historia que encajaba en una época oscura y desconocida: el tiempo que transcurre entre el final del Episodio III y el Episodio IV. Quizá por eso *El Poder de la Fuerza* ha vendido más de 7 millones de copias en todo el mundo y ostenta el récord de ser el videojuego de Star Wars que más rápido se ha vendido de la historia.

Y es que la historia del maestro y el pupilo siempre funciona en la saga, y si se trata del aprendiz del mismísimo Darth Vader, ya ni te cuento. El oscuro Starkiller se ganó el corazoncito de los aficionados, tenía tirón



LOS ENEMIGOS GRANDECITOS ABUNDAN en el juego y acabar con ellos no es nada fácil.





Star Wars: El Poder de la Fuerza II

Género: **Acción**
Desarrolladora: **LucasArts**
Editora: **Activision**
Lanzamiento: **26 de octubre 2010**
Jugadores: **1**



EL DOBLE SABLE LÁSER y la Fuerza bien utilizada, son imparables

YODA HACE SU APARICIÓN estelar en el juego.

AHORA HAY MÁS TRAJES y más piedras para tunear nuestro sable

y carisma y, claro está, los encargados de crear la secuela del juego tenían que recuperarlo de alguna manera. Así, a pesar de que el héroe se sacrificara al final del primer capítulo, redimiéndose de todos sus pecados Sith, el universo Star Wars ya inventó una solución genial para rescatarlo: las plantas de clonación del planeta Kamino. En la secuela del juego, Darth Vader quiere comenzar de nuevo y no abandona sus planes de utilizar los extraordinarios poderes de Galen Marek para crear al guerrero Sith definitivo y así amenazar la autoridad del mismísimo Emperador. Así, en secreto, crea un clon de Starkiller en Kamino pero el resultado tiene algún peligroso defecto: los recuerdos de su vida pasada, sobre todo los referentes a su amada Juno Eclipse, hacen que el clon se rebele y escape. Así, perseguido por Darth Vader, se embarca en un viaje para descubrir su propia identidad y para reunirse con su único y verdadero amor.

En busca de la verdad

Hace unas semanas tuvimos la suerte de acudir, en rigurosa exclusiva, a un evento a París donde el equipo de LucasArts nos desveló algunos nuevos detalles del juego y en el que descubrimos, por ejemplo, que en la historia tendrán mucha importancia dos personajes míticos de Star Wars: Bobba Fett (que será el cazarrecompensas elegido por »

EL CLON DE STARKILLER ESTÁ ATORMENTADO POR VISIONES DE SU VIDA PASADA Y LUCHARÁ POR DESCUBRIR DÓNDE SE ENCUENTRA JUNO ECLIPSE

» Vader para dar caza a Starkiller) y el mismísimo maestro Yoda (que recogerá el testigo de Vader y será, a la postre, el verdadero maestro de nuestro héroe). De hecho, asistimos a una secuencia donde Starkiller visitaba Dagobah, conocía al maestro Yoda y hasta llegaba a entrar en la famosa cueva en la que, años después, el propio Luke Skywalker tendrá la visión de Darth Vader (suponemos que para tener su propia visión sobre su destino y para aclararse sobre su identidad).

Otros vídeos del juego nos dan pistas sobre el destino inmediato del perdido y confuso clon de Starkiller tras abandonar las instalaciones de Kamino: el planeta Cato Neimoidia. Allí está preso el general Kota, mentor de nuestro héroe y fundador con él de la Alianza Rebelde. El maestro jedi es esclavo de un nuevo personaje, el barón Tarko, que lo obliga a luchar en una enorme arena de combate para su propia diversión. Con la intención de liberarlo y que así le ayude a recuperar su identidad y le ofrezca pistas sobre el paradero de Juno, Starkiller terminará luchando en la arena de Cato Neimoidia dando al juego un giro genial y la oportunidad de hacernos luchar con enemigos gigantescos, como enormes rancor o el bestial Gorog (un bicho descomunal que pudimos ver en el trailer del E3). De hecho, los responsables del juego nos mostraron una pequeña pizca del nivel en el que Starkiller se enfrenta al Gorog, además de otras decenas de enemigos que lo acosan desde todos lados. Subido en una plataforma desde la que sólo vemos la cabeza del engendro, hay que intentar eliminar enemigos, esquivar las embestidas del gigante e intentar enlazar secuencias de botones para irle restando fuerza. Un nivel realmente atractivo.

A sablazo limpio

Tras dejarnos ver pequeñas muestras de algunos de los niveles del juego, por fin pudimos ponernos a los mandos. Ante nosotros, el nivel inicial, justo en el que Starkiller huye de las instalaciones de clonación de Kamino. Como el tipo, tras el encuentro con Vader, se arroja por una de las ventanas de los edificios, nada más comenzar el capítulo nos vemos cayendo al vacío y concentrándonos en no chocar con nada. Aquí podemos utilizar el empuje de fuerza para despejar de estructuras molestas nuestra caída, mientras esquivamos disparos de enemigos. Al final chocamos contra la enorme claraboya de un edificio y entramos en su interior. Aquí comenzamos a luchar contra las decenas de enemigos que se nos vienen encima y descubrimos la primera novedad con respecto al título anterior. El juego está lleno de animaciones, en medio de la acción, que nos muestran cinemáticas de nuestro héroe dando el golpe de gracia a los diferentes enemigos. Todo muy integrado y que le da a las luchas un toque muy cinematográfico. Además, ahora los 'quicktime events' que abundaban en la primera entrega se han integrado de una manera mucho más dinámica y sin interrumpir la acción. En medio de los combates, y sin pararlos, aparecen las secuencias de botones, que podemos utilizar o no (no son obligatorios). Eso sí, si optamos por completarlas, Starkiller

LOS AFICIONADOS PIDIERON MUCHO MÁS PODER EN EL USO DE LA FUERZA Y SUS RUEGOS HAN SIDO ESCUCHADOS

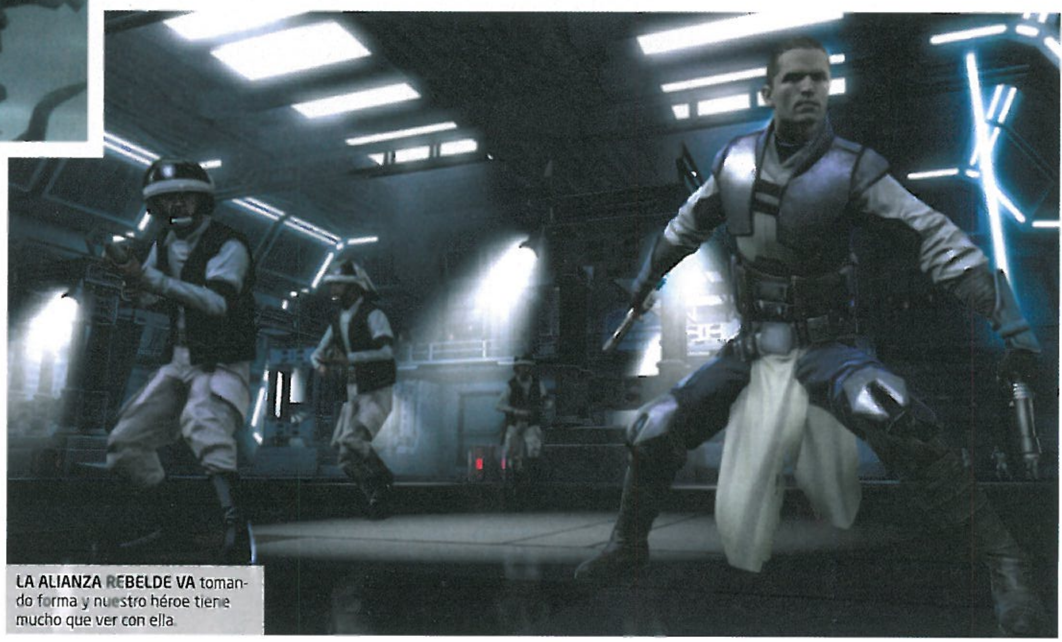




Incrementa tu fuerza

MÁS ACCIÓN, MENOS ROL

Aunque todos aquellos menús y opciones de personalización del personaje fueron una nota de identidad del primer juego, los usuarios reclamaron a los desarrolladores un sistema mucho más simple para la segunda entrega. Eran tantos los poderes de la fuerza, combos y movimientos que podían irse desbloqueando que la gente, al final, no los utilizaba. Así, los chicos de Lucasarts han decidido simplificar al máximo este aspecto. Aunque siguen existiendo las opciones para desbloquear y asignar nuevos combos y poderes den nuestro personaje, la lista es mucho menor y se centra en los más populares. Así, no tendremos que andar pausando el juego constantemente para asignar puntos al personaje e intentando aprender sus nuevos movimientos. La gente quiere controlar al personaje con todo su potencial desde el principio, sin tener que ir aprendiendo combos a lo largo de todo el juego.



LA ALIANZA REBELDE VA tomando forma y nuestro héroe tiene mucho que ver con ella.

Juno Eclipse
LA CHICA

La piloto más prestigiosa de la flota imperial, fue asignada para ser la piloto de la nave particular de Starkiller, el Sombra Furtiva, en su cruzada contra los maestros Jedi supervivientes tras la Orden 66. Ahora es una valioso piloto de la Alianza Rebelde pero, tras perder a Galen Marek en la primera entrega del juego, su paradero es un misterio. ¿Seguirá viva? Eso es algo que Starkiller, o lo que queda de él, debe averiguar.

DEL IMPERIO A LA ALIANZA
En el primer juego Juno fue encarcelada, acusada de traición por el Imperio por su asociación con el aprendiz de Vader, a pesar de que sólo cumplía órdenes. Después de ser salvada por Starkiller en un peligroso rescate, Juno se dedicó a la lucha contra el Imperio. Con el tiempo se convirtió en uno de los primeros comandantes de la Alianza Rebelde y el capitán de la nave la Salvación.



Barón Tarko
EL MALO

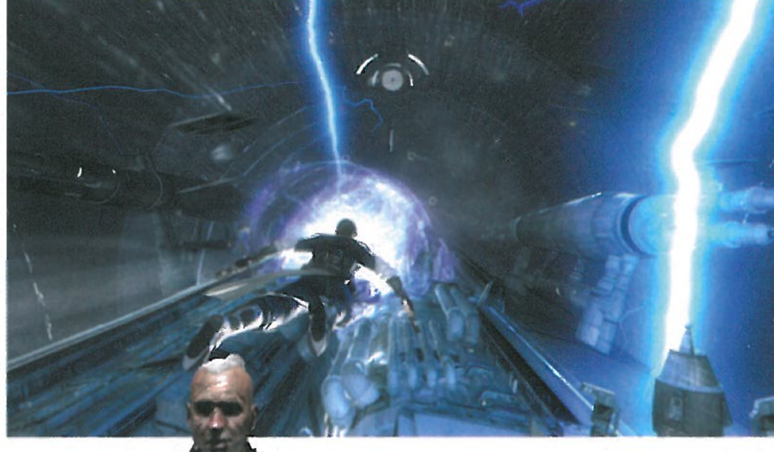
Nacido en el mundo de Anaxes dentro de una familia de tradición comercial y militar, el Barón Tarko se gradúa con honores en la academia militar y es asignado de inmediato a uno de los buques insignia de la República Galáctica en los albores del conflicto de las Guerras Clon. Después de la caída de la República, Tarko tomó el mando del puesto de la avanzada imperial en Cato Neimoidia.

LA ARENA
Para aumentar aún más su riqueza, Tarko creó casinos de juego en Cato Neimoidia y usó el dinero generado para financiar y construir un estadio enorme donde ofrece luchas de gladiadores y donde obliga a sus esclavos a luchar contra peligrosas criaturas.



desencadenará combos y golpes espectaculares.

Además de los poderes de la Fuerza que ya conocíamos, pudimos disfrutar de nuevos poderes como la Furia de Fuerza, un estado alterado que proporciona a nuestro héroe poder casi ilimitado durante un breve espacio de tiempo. Y todo, con una física mucho más espectacular y unas coreografías y efectos más alucinantes: lo que más nos impacto fue ver como nuestro sable láser cortaba en pedazos, literalmente, a los stormtroopers con los que nos cruzábamos. Una secuela con gran nivel. ■



EL PRIMERO DE LOS niveles del juego comienza con una peligrosa caída libre.

General Rahm Kota
EL MAESTRO

El maestro jedi Rahm Kota fue uno de los generales más respetados y temidos durante las Guerras Clon. A diferencia de otros generales Jedi, Kota decidió confiar en los soldados humanos en lugar de los soldados clon. Esto fue lo que hizo que Kota evitara las repercusiones de la Orden 66 y escapara a la clandestinidad. Kota fue el primero de los maestros prófugos al que da caza Starkiller, aunque posteriormente se unirá a él en su lucha contra el Imperio. Tras la muerte de Galen será el alma de la Rebelión contra el Imperio.

DE SOLDADO A GLADIADOR
Tras varias batallas liderando la Alianza, el General Kota desapareció en una misión en el planeta Cato Neimoidia. Allí lo encontrará Starkiller, esclavizado y obligado a luchar en la arena del barón Tarko. Aunque al viejo maestro le costará confiar en un Galen Marek que acaba de volver de entre los muertos.

Galen Marek 'Starkiller'
EL HÉROE

Con su muerte, Starkiller le quitó la oportunidad a Vader de destruir al Emperador, y lo más importante, dio lugar a la Rebelión. Pero Vader no se rinde tan fácilmente y, en secreto, crea un clon de su pupilo en el planeta Kamino, con la intención de destruir los primero focos rebeldes y volver a asaltar la autoridad del Emperador.

UN CLON CON RECUERDOS
Al despertarse agarrado con un par de grilletes en el planeta de Kamino, Starkiller sólo conserva breves fragmentos de recuerdos de la vida del Galen Marek original.





EL GRAN CIRCO VUELVE A LAS PISTAS

Codemasters se atreve por fin con las consolas de nueva generación a la hora de lanzar un más que esperado título de Fórmula 1.

Con la temporada del campeonato del mundo de Fórmula 1 ya a medias, la gran mayoría de aficionados a la categoría reina del automovilismo seguimos expectantes para observar los progresos de nuestros pilotos en cada prueba del calendario. ¿Conseguirá Alonso remontar esos puntos que le separan del liderato? ¿De la Rosa y Alguersuari cumplirán sus objetivos? El futuro ciertamente está lleno de dudas en lo que al deporte 'real' se refiere. Sin embargo, de lo que ya estamos completamente seguros es de la calidad y relevancia del próximo título de Fórmula 1 que prepara Codemasters, que además está casi listo para tratar de alcanzar la pole position de los simuladores automovilísticos.

Han sido muchos años de espera, pero por fin parece que vamos a tener un título basado en este campeonato a la altura de las circunstancias. Por que lo cierto es que tanto la parte técnica como la jugable van a estar a la altura, si no excederán, de las expectativas de los jugadores. *F1 2010* se moverá gracias al motor EGO, siendo capaz de mover sin ningún problema los 24 coches de la parrilla, recreados cada uno de ellos con todo lujo de detalles tanto en lo referente a sus diseños y mejoras aerodinámicas, como en cuanto a la física y comportamiento de estos sobre el asfalto.

Y es que hasta el momento no habíamos tenido la oportunidad de observar el intrincado ballet de coches, mecánicos y fragmentos de monoplaza que supone cada una de las carreras de este título.



Solo o con amigos

OPCIONES A TUTIPLÉN

Aunque en esta ocasión no se podrá jugar en pantalla partida, sí que se han incluido otras opciones de juego. Es el caso de las carreras a través de Xbox Live y conectando varias consolas en red.
Por otra parte, para los jugadores solitarios podremos crear nuestra propia temporada para correr con los pilotos reales en los circuitos que más rabia nos dé o tratar de batir los mejores tiempos de cada uno de los trazados existentes. Más que suficiente.



F1 2010

Género: **Conducción**
Desarrolladora: **Codemasters**
Editora: **Warner Int.**
Lanzamiento: **24 de Septiembre 2010**
Jugadores: **1**

Del cero al infinito

UNA CARRERA PROFESIONAL

El principal modo de juego recibe el nombre de trayectoria y puede durar las temporadas que elijamos (3, 5 o 7). Ese será el tiempo que tengamos para conseguir triunfar en la Fórmula 1.
Empezaremos en un equipo de poco nivel, para ir ascendiendo en años sucesivos gracias a las ofertas que nos realicen el resto de equipos al final de la temporada. Seremos responsables de hacer evolucionar el coche al cumplir ciertos objetivos, tendremos que dar ruedas de prensa cuando lo requieran los medios de comunicación, lidiar con la presión del compañero de equipo e incluso intentar modificar el reglaje de nuestro coche para conseguir ganar hasta medio segundo por vuelta. Toda una experiencia que merece la pena probar.



EL JUEGO QUE LOS MÁS EXIGENTES FANÁTICOS DEL AUTOMOVILISMO LLEVAN CASI UNA DÉCADA ESPERANDO JUGAR


PISTA MOJADA, NEUMÁTICO DE lluvia y que sea lo que dios quiera.


CINCO VISTAS DISTINTAS, CADA una más espectacular.


LOS REPOSTAJES SON TODO un espectáculo para la vista.

Podemos decir sin temor a equivocarnos que en lo que a representación visual se refiere, estamos ante el intento más concienzudo de representar este deporte. Podremos ver como la gravilla se adhiere a las ruedas en una salida de pista, como se forman ampollas en estas, el posicionamiento correcto de todos y cada uno de los edificios alrededor de los circuitos (lo hemos comprobado con Valencia y la representación es perfecta) e incluso como los charcos de agua se forman y secan de manera dinámica con el devenir de la meteorología en cada carrera.

Pero nada de esto valdría de nada si a la hora de la verdad no se controlara de una manera apropiada. Por suerte cumple tanto para los más exigentes en cuanto a la configuración y comportamiento de los vehículos, como para aquellos que quieren menos preocupaciones a la hora de saltar al asfalto. Una de las grandes virtudes de *F1 2010* es que permite personalizar la experiencia hasta adaptarla a las necesidades de cada usuario. Nos referimos tanto a las ayudas a la conducción (que van desde frenos automáticos hasta todo tipo de controles de tracción) como a la modificación de las normas y la experiencia de juego. Tanto es así que dependiendo de lo que busquemos las carreras podrán ser de unas pocas vueltas hasta la duración de un gran premio, con paradas para repostar y desgaste de neumáticos, etc... Se trata de representar con total fidelidad la realidad del gran circo de la Fórmula 1. ■



Wii METROID OTHER M

UN REGRESO DE SAMUS SIN NINGUNA OBJECIÓN

El nuevo control alternativo en primera persona se acopla a la perfección al clásico esquema de scroll lateral que en Other M gana algo de tridimensionalidad.

Lo cierto es que se desarrolle la historia que se desarrolle en este nuevo *Metroid Other M*, pasará a la historia por dos cosas a las que no están acostumbrados los fans de la saga: escenas de vídeo más largas de lo común en las que la bella Samus resplandece y por el novedoso sistema de control que hará bailar el mando de Wii de mano en mano para pasar de la tercera a la primera persona en un abrir y cerrar de ojos.

No diré de primeras que resulte engorroso hacerse con él. Sí que es cierto que la transición del control horizontal al control en primera persona requerirá algo de pericia que te permita situar el puntero en pantalla con cierta rapidez, además de habilidad con las manos, ya que en ciertos momentos te verás cogiendo el wiimote con toda la palma con la que sueles apuntar a pantalla a pesar de estar controlándolo en modo pad horizontal, simplemente para que esa transición sea más veloz.

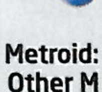
Más allá de lo que el mando pueda afectar a la postura del jugador delante de la pantalla durante la partida, el control de *Metroid Other M* abre una nueva puerta a la acción. Por un lado, las zonas de exploración en una tercera persona más que tradicional, incluso de la vieja escuela, con partes que son más scroll lateral que una exploración sobre un escenario en tres dimensiones. Por otro lado, la vista desde el visor de Samus, algo que tras haberlo probado en *Retro* iba a ser difícil de suplantarse, está ahí. Basta con apuntar con el wiimote a la pantalla y aparecerá la vista en primera persona que requerirá apretar B para mirar a los lados y, claro, no permite moverse al personaje, sólo girar. Es en


EN EL MAPA SUPERIOR se indica con flechas dónde debemos ir.

este factor en el que sí deberíamos decir que le falta un punto más que hubiese permitido una total libertad de elección entre shooter y tercera persona.

Con una historia que en esta ocasión





Metroid: Other M
Género: **Acción**
Desarrolladora: **Project M: Nintendo Team Ninja D-Rockets**
Editora: **Nintendo**
Lanzamiento: **3 de septiembre**
Jugadores: **1**

LA VARIEDAD DE ESCENARIOS llega a ser algo psicodélica.



EL INDICADOR DE VIDA muestra también el número de misiles.



ALGUNAS ÁREAS DEL JUEGO combinan combate y zonas de plataformas.

Regreso al pasado
DIARIO DE UNA REBELDE

No destrozamos la trama del juego si contamos que Samus se encuentra en esta misión con un antiguo superior, Adam Malkovich, un hombre al que confiesa respetar como si fuera su propio padre y del que se separó cuando se desligó del Ejército de la Federación Galáctica. La relación con éste, siempre tensa durante el tiempo en el que estuvo sirviendo a sus órdenes, sigue teniendo este componente de tensión en Other M, pero también se desprende cierta admiración y confianza entre ambos... al menos en el primer momento del juego. La pregunta es si seguirán respetándose en sus condiciones actuales, si aflorará una nueva rivalidad...

EL ESTILO DE EXPLORACIÓN EN TERCERA PERSONA ES MUY CLÁSICO

tira mucho de melancolía, recuerdos del pasado y una soberbia narración de cómo era la vida de Samus en su juventud, el juego podría haber decaído en cuanto a intensidad y haberse hecho mucho más profundo en la exploración. Sin embargo, la cazarrecompensas seguirá demostrando que es buena con las armas, tanto en el traje habitual como cuando pasa al modo morfosfera. El jugador contará con ciertas facilidades en el combate como es el autoapuntado. Basta con disparar apretando el botón 2 del mando para que los tiros vayan al lugar adecuado, no ocurre lo mismo desde dentro del traje. Cuando apuntamos a la pantalla con el wiimote, seremos nosotros quienes controlemos la puntería de la protagonista del juego. Precisamente en esto se basa gran parte de la jugabilidad, ya que muchos enemigos inmunes al fuego normal, necesitarán que les apuntes a una determinada zona del cuerpo (lo mismo ocurre con objetos que iremos encontrando, bloquear el tiro y luego lanzarles un misil para poder acabar con ellos, sólo posible en primera persona.

La acción se completa con movimientos de 'golpe de gracia', una cámara que sigue la acción con dinamismo y áreas de auténtica escalada en las que Samus saltará de cornisa en cornisa, se colará convertida en esfera por un laberinto y conseguirá deshacerse de decenas de enemigos. ■



CUANDO APUNTEMOS A LA PANTALLA CON EL WIIMOTE, CONTROLAREMOS LA PUNTERÍA

PES NO ENCUENTRA SU MÁGICO TOQUE CLÁSICO

En la vida todo son ciclos y está claro que ésto no es el ciclo de Pro Evolution Soccer, aunque a Konami le está costando reconocer dónde está el origen del fracaso año tras año.

Si te acercas mucho mucho a la beta de preview de *Pro Evolution Soccer 2011*, puede oír claramente algo así como "Tokio, tenemos un problema". Nada de todo lo que se anunció que se cambiaría se ha visto representado realmente en la copia que hemos tenido la oportunidad de tener entre las manos y ya van cuatro versiones que se chocan contra el muro de la jugabilidad, el ritmo clásico de *PES*, la magia de la estrategia que encumbró al juego a finales de los noventa y principios de este siglo.

Ya no se trata de si *FIFA* es mejor o no, sino de a qué están jugando los creadores de *PES*. Quizá sea hora de que Konami piense si Seabass tiene algo más que decir en esta saga que sólo ve algo de luz por el lado Wii de la vida. En lo que se refiere a las versiones de 'nueva generación', las animaciones no están a la altura (se anunciaron 100 nuevas animaciones para esta versión 2011) y siguen ofreciendo un ritmo pesadísimo al juego en el que el control de un balón se convierte en una operación por fascículos más que tediosa. El lavado de cada al aspecto gráfico que podemos ver de primeras en el juego se debe a la introducción de una nueva cámara de retransmisión mucho más viva (¡bienvenidos al mundo de las retransmisiones deportivas!), un selector de colorido en pantalla que por defecto

QUIZÁ SEA HORA DE QUE KONAMI PIENSE SI SEABASS TIENE ALGO MÁS QUE DECIR EN ESTA SAGA CLÁSICA DEL FÚTBOL


EL SISTEMA DE MENÚS ha mejorado enormemente en visibilidad y usabilidad





PES 2011

Género: **Deportivo**
Desarrolladora: **Konami**
Editora: **Konami**
Lanzamiento: **25/10/2010**
Jugadores: **1-?**
Online: **Sí**

MÁS DETALLE EN LAS estrellas no asegura que el resto sean reconocibles.



Precisión

EL FIN DEL PASE AUTOMÁTICO

Uno de los elementos clave en los que se ha querido basar el control de este ***PES 2011*** es la precisión. En primer lugar hablamos de la precisión en el control de la dirección del jugador (ya hemos comentado los inconvenientes que hemos encontrado), pero eso repercute directamente en la precisión al realizar los pases. Si en las ediciones anteriores de *Pro Evolution Soccer*, al dar un pase iba directamente hacia el jugador que entraba dentro de un cierto ángulo, en esta ocasión tendremos que atinar con la dirección del balón. Seguiremos pudiendo meter balones al hueco, picados, de tacón... sin embargo, tendremos que tener en cuenta hacia donde apunta nuestro pad de dirección por lo que será más importante que nunca hacernos pronto con el pad digital o con el stick. Este cambio, que añade realismo, puede que suponga un cambio profundo para los jugadores pro.

viene más saturado de lo habitual pero que podemos llevar al clásico tono grisáceo de *PES*, y una mayor dedicación a detallar el aspecto de los jugadores clave en los equipos grandes.

ES HORA DE ESPERAR A LA PRÓXIMA GENERACIÓN. ESTE AÑO NO HAY PELEA

Lo que sí ha recibido un buen retoque ha sido el menú y sólo tenemos buenas palabras porque la selección de modos de juego, modificación de estrategias, jugadores, mercados de fichas, ligas, juego online y todo, es mucho más accesible. Sin embargo, sólo un nuevo sistema de menús no basta y donde el juego debería dar la talla, no la da, que es en el campo.

Es cierto que se han introducido elementos como el contacto entre adversarios (ya no se cuelan unos dentro de otros), las cargas, o los pases dirigidos con mayor facilidad, pero la velocidad del juego se resiente (y eso que hay 5 niveles, desde -2 a +2). A bombo y platillo se anunció ya el año pasado un sistema de control de 360 grados como el de su adversario *FIFA*, sin embargo, los jugadores de *PES* no sabría decir si son 32, 64 o 128 direcciones, pero no muestran la libertad total anunciada. Sí es cierto que se ha introducido un sistema de regates que a los jugones de *PES* les va a encandilar. Consiste en presionar un botón y usar el stick derecho para conseguir hasta cuatro combos distintos que se traducen en cuatro regates diferentes.

Como no todo son quejas, y a falta de lo que traiga la versión definitiva del juego, tenemos que hablar bien del cambio de la barra de resistencia (bajo el nombre) y de potencia, bajo el jugador, que evitará mirar hacia las esquinas del televisor.

PES está en horas bajas. Es hora de asumirlo, de esperar a la próxima generación, al próximo motor gráfico, al próximo diseñador. Este año no hay pelea. ■

EL PROBLEMA DE LA falta de licencias sigue patente. Este año habrá Copa Libertadores.



LO QUE SÍ HA RECIBIDO UN BUEN RETOQUE HA SIDO EL SISTEMA DE MENÚS



360 PS3 PC WORLD RALLY CHAMPIONSHIP

EL MUNDIAL DE RALLIES ESTÁ POR FIN DE VUELTA

Tras un lustro de sequía vuelve un videojuego oficial de la competición offroad más importante del mundo. Lo está desarrollando el estudio italiano Milestone y hemos viajado a Milán para verlo.

Más allá de que los títulos de Milestone tengan más o menos renombre, lo que no le falta a este estudio es experiencia. Una veintena de juegos de conducción desde su creación hace 16 años dan fe de ello. Entre ellos, algunos de coches (*Super Star V8, Evolution GT*) así como un par de juegos licenciados de *Moto GP* y la exclusividad de las *Superbikes* desde 2007.

Es cierto, la mayoría no han sido grandes, pero Milestone ha ido creciendo, lentamente pero sin descanso, hasta firmar uno de los mejores juegos de motos de la generación: *SBK X*. Un título de carreras de dos ruedas, mucho más centrado en su faceta jugable que en la técnica, duro al principio y para amantes de los simuladores de motos.

WRC toma las mismas bases. No estamos ante un juego muy accesible al principio (eso sí, cuenta con ayudas) y, al menos por el momento, no brilla en su faceta técnica. Pero jugablemente raya a muy buena altura tal y como hemos podido comprobar.

Los amantes de los rallies ya llevaban tiempo esperando una nueva entrega de esta licencia. Evolution Studios firmó el último hace 5 años y desde aquel el offroad ha tomado un camino mucho más arcade que lo que muchos deseaban. Pero con el nuevo ***WRC*** Milestone promete llevar la simulación de nuevo a las carreras fuera de asfalto.

LLega la competición de verdad, la oficial, con todos sus coches y sus carreras. Un total de 13 pruebas , así como la mayoría de los pilotos entre los que se en-

HAN TENIDO QUE PASAR CINCO AÑOS PARA VER LA VUELTA DEL CAMPEONATO OFICIAL AL VIDEOJUEGO







PC



World Rally Championship

Género: **Conducción**
Desarrolladora: **Milestone**
Editora: **BlackBean**
Lanzamiento: **8 de octubre 2010**
Jugadores: **1-4**



HABRÁ UN MULTIJUGADOR OFFLINE para cuatro jugadores pasándose el mando.

EN TOTAL, HAY 550 km de carretera que nos esperan por todo el mundo.



AL CONTRARIO DE LA MODA DE LOS ARCADE OFFROAD DE ESTA GENERACIÓN, WRC APUESTA POR LA SIMULACIÓN MÁS PURA



LA BARRA DE LA izquierda revela si tus tiempos son buenos o malos.

Simulación pura

CUIDADO HASTA EN LO ÍNFIMO

El cuidado en el detalle que han puesto en Milestone está siendo milimétrico. Los artistas y fotógrafos del estudio han pasado meses recorriendo todas las pruebas del campeonato para coger el material adecuado y luego plasmarlo en el videojuego. Hay unos 40 tipos diferentes de superficie en el título, desde la gravilla hasta la arena pasando por el hielo, la nieve, el pavés o el asfalto. Además, se está desarrollando un sistema de físicas especial. Casi todo es destructible en tu coche y las abolladuras son muy realistas. Falta un poco más de trabajo en el sistema de colisiones, pero han prometido una mejora sustancial para cuando el título salga al mercado.



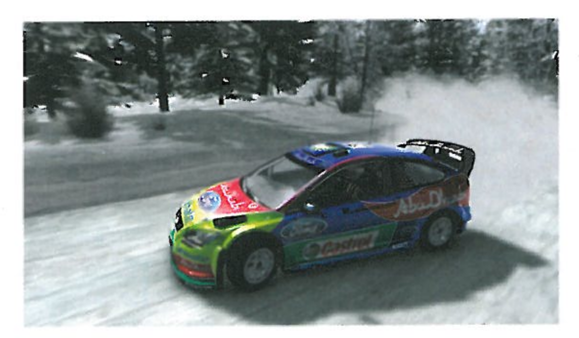
cuentran los más importantes (Dani Sordo, Sebastian Loeb, Mikko Hirvonen...) con sus coches reales y siempre en la lucha contra el crono.

Modos de juego

El juego contará con los clásicos modos de juego de este tipo de títulos. El más potente es el modo carrera en el que, como siempre, podremos crear nuestro propio piloto y ascender en la competición hasta ser el mejor del mundo. Empezaremos en la competición junior, que también está licenciada, y desde ahí nuestra única meta será el mundial.

Por supuesto también contaremos con los clásicos modos de una carrera y por etapas. Obviamente y al igual que sus predecesores, las etapas serán cortas, más propicias al mundo del videojuego, pero extraídas de los entornos reales, y es que desde Milestone insisten en el cuidado que se ha puesto en dotar de realismo al título.

Por último, el juego contará con diferentes modos online, pero siempre contra el crono. La única posibilidad de ver a nuestros rivales que competirán a la vez será en modo fantasma, pero nunca con colisiones. Si eres un amante de los rallies de verdad tu momento llegará en septiembre. Estos italianos apuestan fuerte. ■



VERÁS HASTA LA PEGATINA MÁS DIMINUTA DEL CAPÓ DE TU COCHE

PS3 360 PC FRONT MISSION EVOLVED

CÓMO PASAR DEL ROL A LA ACCIÓN EN UN PISPÁS...

Una de las franquicias de mecas más conocida en Japón cambia de género y se lava la cara para ser recibida una vez más en el viejo continente. Los robots gigantes molan...

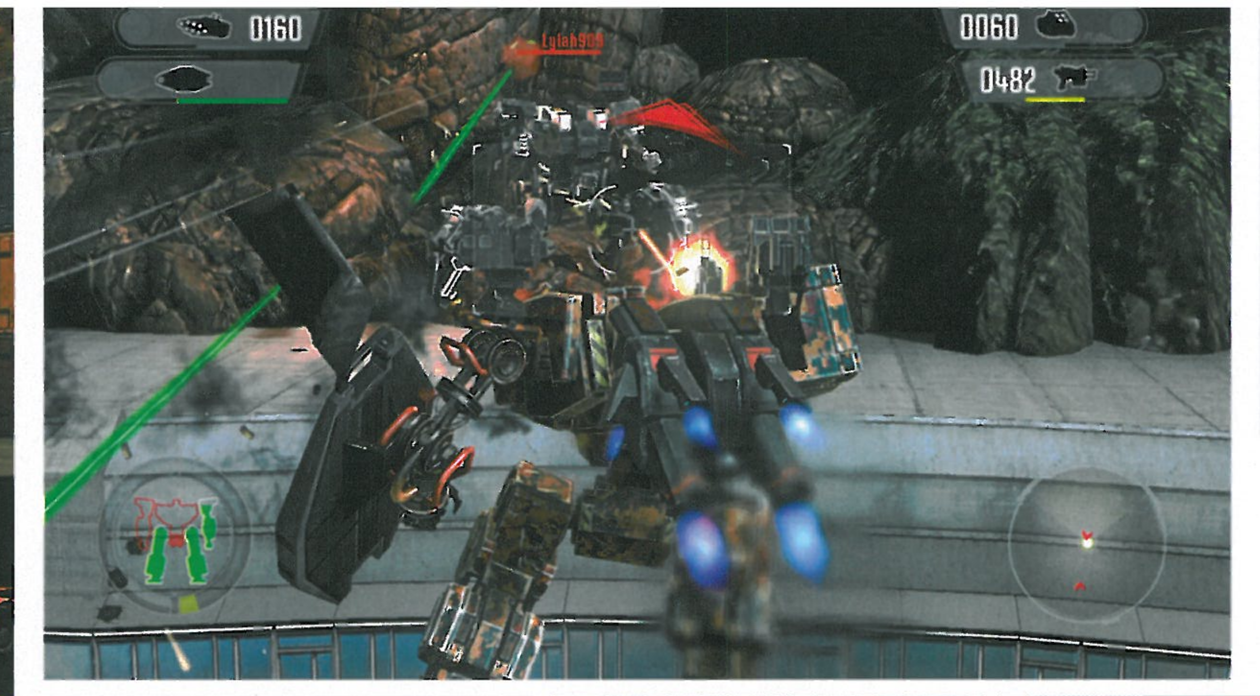
En el año 1995 Square se sacó de la manga un título de rol táctico por turnos protagonizado por robot gigantes que consiguió conquistar a los usuarios de Super Nintendo. Nos referimos a *Front Mission*, el primer título de una franquicia que tiene ya cierto bagaje en el país del sol naciente, y que con el paso del tiempo ha ido acumulando más y más entregas en su historial (casi todas para las consolas de sobremesa de Sony)

Ahora le toca debutar en la presente generación de consolas y para ello se ha tenido que adaptar a los tiempos que corren. Esto se plasma con un inesperado cambio de género, dejando a un lado las sesudas partidas de estrategia y sustituyéndolas por los frenéticos tiroteos característicos de un juego de acción en tercera persona.

De esta manera nos veremos dentro de uno de estos Wanzers en pleno conflicto bélico. La acción nos llevará a disparar nuestras armas en mitad de ciudades habitadas, en plena Antártida, desiertos, etc... Podremos realizar una amplia variedad de acciones e incluso personalizar nuestro tanque robótico hasta extremos nunca vistos en el género. Se permitirá la modificación de piezas, pinturas, armamento... La variedad de opciones será prácticamente abrumadora, siendo el único límite el peso que podemos cargar en cada momento. Por supuesto, cada elección tendrá sus repercusiones en las características del Wanzer. El objetivo de Double Helix Games con esto es permitir que cada jugador cuente con las herramientas necesarias para tener un estilo de juego propio en los distintos modos de ***Front Mission Evolved.*** Todo ello con sus repercusiones en nuestras características en el campo de batalla.



EL CAOS SE APODERA de la ciudad, así que dispara y no mires atrás.









Front Mission Evolved
Género: **Acción**
Desarrolladora: **Double Helix Games**
Editora: **Koch Media**
Lanzamiento: **17 de septiembre**
Jugadores: **1**

Combate total

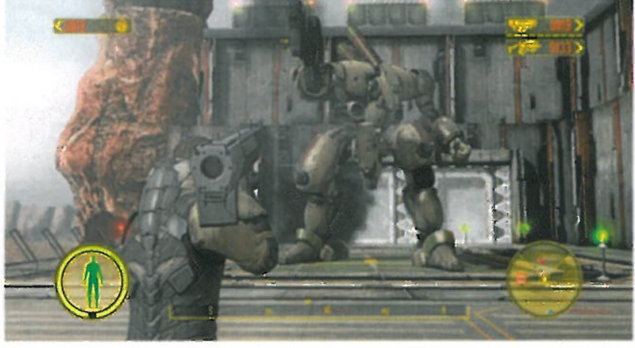
360 GRADOS DE BATALLA

Las habilidades de nuestro Wazer incluyen el planeo y deslizamientos rápidos sobre tierra y agua. Esto da a los combates una nueva dimensión en la que el más rápido con el gatillo tiene la mitad de la batalla ganada. ¡Desenfunda vaquero mecanizado!









EN LAS MISIONES A pie tendremos que usar armamento pesado.

Aunque los tiroteos serán el motor principal de la jugabilidad, se pretende que la historia sea un componente importante de la experiencia de juego, motivo por el cual se ha plagado cada uno de los niveles de un gran número de diálogos entre el protagonista y piloto de nuestro Wanzer, Dylan Ramsey, y el elenco de secundarios que nos acompañarán en la aventura. Estos nos proveerán del marco perfecto para enmarcar la amplia variedad de objetivos que preside cada misión. Tanto es así que incluso será posible descabalgar del Wanzer para emprender determinados cometidos a pie.

Sin embargo toda esta acción en el modo de un jugador no es más que un simple entrenamiento para el verdadero campo de batalla, la red de redes. Podremos utilizar nuestros tanques personalizados para participar tanto en solitario como formando equipo con nuestros amigos en una serie de retos y combates multijugador donde sólo puede quedar uno.

Lo cierto es que este título, a pesar de estar anunciado desde el E3 de 2009, nos ha pillado casi por sorpresa, consiguiendo sorprendernos con su particular propuesta de acción y ciencia ficción. El mes que viene daremos veredicto final sobre un título que para los amantes del género es toda una maravilla. ■

UNA PEQUEÑA SORPRESA QUE LLEGARÁ DE LA MANO DEL GIGANTE JAPONÉS SQUARE-ENIX



PSP PHANTASY STAR PORTABLE 2

EL UNIVERSO ESPACIAL MÁS CONTINUISTA

Tras su lanzamiento en Japón a principios de año, probamos la beta de la segunda parte de la serie *Phantasy Star* para PSP. Una de las sagas de rol más famosas del país nipón regresa.

Tres años exactamente son los que han transcurrido entre los sucesos del primer *Portable* y los de éste. Los Seed (unos aliens llegados de otro universo que querían acabar con el nuestro) ya fueron eliminados, pero Gurhal, nuestra galaxia, tiene un nuevo problema. Los recursos están descendiendo considerablemente, no se sabe porqué, y de hecho ya hay quien dice que se debe abandonar Gurhal para buscar un nuevo hogar. Tras un caótico inicio, nuestro personaje ingresará en la organización mercenaria Little Wing desde la que tendrá que descubrir las razones de esta carestía e intentar solucionar el problema.

Hack'n Slash rolero

Si no conoces la saga, puedes hacerte una idea equivocada. ***Phantasy Star Portable 2*** no es un JRPG al uso, más bien no es un JRPG, sino que se aproxima mucho más a un hack'n slash, eso sí, totalmente influenciado por la manera japonesa de hacer videojuegos.

Los controles son los de cualquier título de acción. Golpes normales, especiales (que consumen fotones, algo así como una barra de maná), disparos si vas equipado con un arma a distancia, defensa o esquivar. Y el lugar donde desarrollar todas estas habilidades, generalmente mazmorras o espacios cerrados y lineales



PODREMOS PORTAR NUESTRO DEL primer Portable a éste





GRAN PARTE DE LA historia girará en torno a esta niña, Emilia.



Phantasy Star Portable 2

Género: **RPG de acción**
Desarrolladora: **Alfa System**
Editora: **Sega**
Jugadores: **1-4**
Online: **Sí**
Lanzamiento: **4º Trimestre 2010**



LA BETA QUE HEMOS probado estaba en inglés y es probable que, al igual que pasaba con el primer Portable, ocurra lo mismo con la versión final.

PUEDES JUGAR EN ONLINE O LOCAL CON HASTA TRES AMIGOS



...repletos de monstruos que matar junto con hasta tres compañeros.

Obviamente, al ser una galaxia no estaremos ante un mundo abierto, sino que la base de Little Wing (ubicada en un resort, una especie de 'Marina D'Or: Estación Espacial de Vacaciones') será nuestra base. A diferencia del primer *Portable*, en el que navegábamos por menús entre misiones como en *Tales of the World*, aquí podremos visitar todos los lugares de la base, desde nuestra habitación a la cafetería, pasando por el hall principal, las tiendas en las que comprar de todo (objetos, accesorios, armas, armaduras, mobiliario para nuestro dormitorio o ropa) y el cuartel en el que ir a las misiones en las que se desarrolla la historia. Este modo para un jugador sirve también como entrenamiento para lo que nos viene después, los modos multijugador, tanto local como online, con hasta tres amigos, en los que luchar en mazmorras llenas de monstruos. Esta saga tiene un fuerte componente multijugador y cuenta con hasta algún MMO como *Phantasy Star Online*.

No abordes este título como otro juego de rol japonés lento y estratégico, su componente de hack'n slash le abre a un público que busca más acción. Salvo por la historia tiene pocas novedades, pero si no jugaste al primero de PSP o, por supuesto, si eres fan, es una buena opción. ■



Antes de jugar
LA ELECCIÓN DE PERSONAJE

Antes de empezar la historia se nos da la posibilidad de portar nuestro personaje del primer *Portable* o crear uno nuevo con el editor. Lo primero será elegir raza entre humanos, newman, cast o beast. Cada uno tiene sus particularidades. Los humanos son equilibrados en casi todos los parámetros, los newman son muy fuertes psíquicamente y con magias pero débiles cuerpo a cuerpo, los cast son muy eficaces con la tecnología y las armas y los beast son los más fuertes en la lucha en distancias cortas.
También tendrás que elegir tu clase, entre Hunter (balanceado, bueno en el cuerpo a cuerpo), Ranger (los mejores a distancia), Force (potentes con las magias) y Vanguard (muy rápidos y con armas ligeras). Obviamente, algunas clases casan mejor con unas razas que otras. Por ejemplo, los cast son los mejores rangers, los newman los mejores Force y los beast rinden más como hunter. Los humanos valen para todo.
Luego queda elegir tu aspecto, cambiando el rostro, el color de la piel o el pelo, así como elegir nuestro MySynth, un robot de asistencia con diferentes funciones, que es un contrapunto a tu personaje. Por ejemplo, si eliges un prota fuerte cuerpo a cuerpo, convendría que tu asistente sea bueno en las distancias largas. Después esto, a jugar.





360 PS3 PC TWO WORLDS II

¡LARGA VIDA A LA FANTASÍA MEDIEVAL!

Reality Pump pule las aristas de la primera entrega para intentar conseguir el juego de rol que siempre tuvieron en la cabeza crear. Éste sí que mola.

En el año 2007 un desconocido estudio polaco llamado Reality Pump trató de sorprendernos con un título que seguía de cerca la estela del excelente *Oblivion*, añadiendo además un atractivo modo multijugador online. Sin embargo aquel proyecto, *Two Worlds*, acabó naufragando por una serie de errores tanto en lo referente a su planteamiento como en su realización técnica.

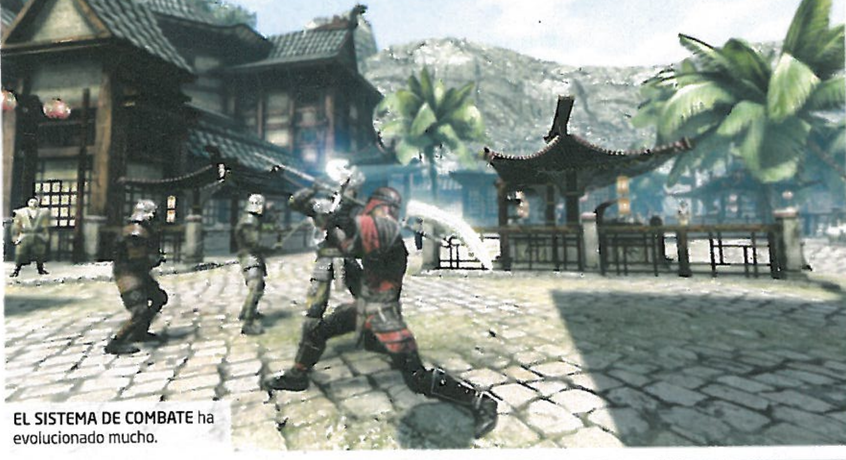
Ahora, con el tiempo como testigo, el mismo equipo de 45 personas está dando sus toques finales a la continuación, tratando de tomar lo mejor del original a la vez que expanden el universo y la experiencia de juego.

La historia, al igual que la mayor parte de *Two Worlds II*, parte de donde lo dejó la primera entrega. El malvado Gandohar nos ha capturado sin haber logrado nuestros objetivos, salvar la tierra de Antaloor y rescatar a nuestra hermana. Afortunadamente, cuando ya no hay esperanza, los orcos organizan un plan de rescate. Curioso viniendo de una raza que siempre había sido despreciada por el protagonista de la aventura. ¿Qué oscuros secretos ocultarán estos verdosos seres? Esto lo descubriremos durante las cerca de 25 horas de aventura principl (150 si queremos cumplir todas las misiones secundarias), en un

Multijugador

JUGANDO CON AMIGOS

La variedad de opciones para las partidas online es verdaderamente abrumadora. Utilizando un avatar creado específicamente por nosotros podremos desde combatir cara a cara con un total de ocho jugadores y tres modos (combate, carreras de caballos y captura de bandera) hasta cooperar en la resolución de una serie de misiones cooperativas localizadas siete mapas diferentes extraídos del mundo de juego principal.
Sin embargo la pequeña gran sorpresa que encontraremos es el modo Pueblo, que nos permitirá crear nuestra propia ciudad, casi como si de un juego de estrategia se tratara, para comerciar y relacionarnos con gente de todo el mundo a través de Internet.



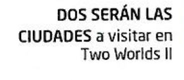
EL SISTEMA DE COMBATE ha evolucionado mucho.





Two Worlds II

Género: **RPG**
Desarrolladora: **Reality Pump**
Editora: **Koch Media**
Jugadores: **1**
Online: **Sí**
Idioma:
Voces
Textos



DOS SERÁN LAS CIUDADES a visitar en Two Worlds II





UNO DE LOS MINIJUEGOS, en este caso el de abrir candados



EL TRABAJO EN EL apartado técnico es encomiable.



NADA COMO REZAR A un altar para ser bendecido.

viaje que nos llevará a recorrer Antaloor en busca de los puntos débiles de nuestro gran enemigo.

Visitaremos dos grandes poblaciones, Hatmandor y Nuevo Ashos, y decenas de parajes de lo más variado que irán desde los típicos bosques, cuevas y pantanos hasta islas perdidas en la inmensidad del océano. Esto es debido a otra de las novedades de esta entrega. Nos referimos a la habilidad de navegar en distintas embarcaciones, permitiéndonos explorar un universo repleto de secretos de una manera diferente. Por supuesto que a pie seguiremos teniendo decenas de tareas que realizar y montones de caballos sobre los que montar. Incluso deberemos superar en diversas ocasiones una serie de minijuegos creados expresamente para esta ocasión.

En la parte jugable también encontraremos un cúmulo de sorpresas que seguro serán bienvenidas. La primera es la mejora del sistema de combate, mucho más variado e interactivo. Los sistemas de magia también se han modificado, en este caso con un sistema de cartas que nos permitirá combinar efectos y conjuros para un total de posibilidades de hasta 35 ceros.

El mismo patrón se sigue con el inventario, que ahora nos permitirá desensamblar cualquier objeto para conseguir piezas para la mejora de los materiales que llevemos equipados.

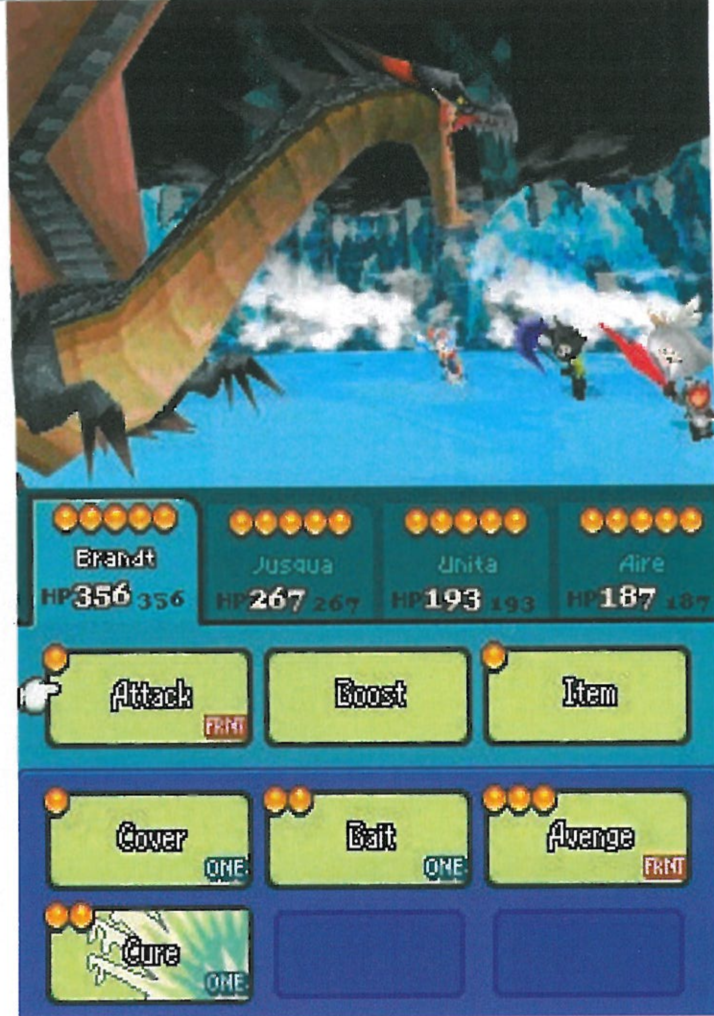
La guinda es el Occulus, una especie de ojo-que-todo-lo-ve que nos permitirá sobrevolar el escenario para reconocer los territorios que tendremos que explorar. Lo cierto es que son tantas las mejoras y cambios de este título que parece difícil que no mejore a su predecesor, hasta colocarse entre los mejores de su género. ■

POSIBLEMENTE SE COLOCARÁ ENTRE LOS MEJORES DE SU GÉNERO



DS FINAL FANTASY THE 4 HEROES OF LIGHT





FINAL FANTASY VUELVE AL PRINCIPIO DE TODO

Mecánicas más simples, un diseño artístico nuevo y más accesible, una historia tradicional y un modo cooperativo para hacerse, de nuevo, juego de masas.

Es muy poca la gente que se alegre de ver cómo Square Enix exprime y exprime la gallina de *Final Fantasy*. Hasta el momento, las subsagas, spin-offs, conversiones y readaptaciones que se han hecho del juego para DS han tenido poca repercusión. Tal parecía el caso de este ***Final Fantasy: The 4 Heroes of Light***, sin embargo, Square Enix decidió posicionarse detrás del desarrollo de Matrix Software y defenderlo hablando del nuevo motor gráfico, el diseño artístico y una supuesta vuelta a los orígenes de la saga basada en la simplicidad del argumento y de las mecánicas de juego.

Por lo que hemos podido comprobar, el título es precisamente eso: un juego mucho más simple, realmente bonito y que introduce algunas novedades puntuales que sirven para dar agilidad al juego, por un lado, y mejorar las posibilidades, por otro.

CADA COMPAÑERO TIENE UNA PROFESIÓN Y UNAS HABILIDADES

The 4 Heroes of Light cuenta la historia de Brandt, un joven que cumple la mayoría de edad (los 14 en este reino) y al cual el rey le encomienda buscar a su hija raptada por la Bruja del Norte. Para ello contará con tres compañeros, cada uno de ellos con una profesión y, claro, con una serie de habilidades propias que podrán poner en liza durante los combates. Hay que apuntar aquí que una de las innovaciones del juego es que a través de un sistema de sombreros, los jugadores podrán ir cambiando las habilidades de los personajes y eligiendo las más adecuadas para cada situación. Esto es así



Estilo clásico

HOMENAJE DE SQUARE ENIX

Una de las principales intenciones de Square Enix con este *Final Fantasy* para DS era recuperar gran parte de la esencia de simplicidad que caracterizó a los primeros juegos de la saga. Parte de ese homenaje consiste en el reducido grupo de personajes con el que se cuenta en esta historia. Para empezar, contaremos con Brad, un chaval de 14 años al que el Rey le pide que libere a su hija secuestrada. A éste se le unirán casi desde el principio de la aventura otros tres personajes más. Entre ellos habrá otro chico y dos chicas. Con este grupo de cuatro personajes tendremos que desarrollar toda la historia y serán los componentes de los 4 Héroes de la Luz.
Otro de los grandes homenajes del juego a la serie es el sistema de combate (aunque esto tampoco ha evolucionado demasiado en otros juegos de la portátil de Nintendo) que se basará en luchas por turnos en los que se lanzarán ataques, hechizos... Sin embargo, los creadores del juego han introducido una novedad: puntos. Cada ataque cuesta una serie repuntos y sólo si tienes puntos suficientes (los puedes recargar con turnos de defensa) puedes lanzar una ofensiva.



Final Fantasy The 4 Heroes of Light

Género: **RPG**
Desarrolladora: **Matrix Software**
Editora: **Koch Media/Square Enix**
Jugadores: **1-4**
Idioma: **Textos**

EL MODO COOPERATIVO LOCAL, TAN POPULAR EN JAPÓN, NO PODÍA DEJAR DE APARECER EN ESTA ENTREGA DE FINAL FANTASY EN UNA MODALIDAD PARA CUATRO JUGADORES

porque en la intención de simplificar, el juego no dejará introducir nuevos personajes secundarios al grupo y tendremos que jugar con el grupo de cuatro inicial que, eso sí, cambiarán de habilidades gracias a este nuevo sistema de gorros.

Si algo define al nuevo *Final Fantasy* es su estilo artístico. Lo hace único y realmente interesante para los amantes de todo lo japonés, pero si no estás en esta onda, ni te acerques, el juego supura anime en cada píxel y los personajes cabezones de ojos grandes sobre escenarios de colores pastel, sabemos, no están hechos para todos los gustos aunque detrás haya una intensa historia de gran profundidad argumental. Es de esos estilos que odias o amas y que a muchos les sirve para acercarse a un juego, pero a otros los aleja para siempre.



EL PARECIDO CON EL diseño de arte de Harvest Moon es tremendo.

CADA PERSONAJE CUENTA CON una profesión y hay 20 profesiones.

Trinchando carne

Una de las formas de divertimento más populares en Japón actualmente es a través de los modos cooperativos locales (¡qué se muera el juego online!) y *Final Fantasy* no quería dejar de participar en esto como recientemente también lo ha hecho *Dragon Quest IX*. En el caso de *Final Fantasy: 4 Heroes of Light* la mecánica es sencilla, tenemos 4 personajes en el grupo de combate y el multijugador cooperativo local permite hasta 4 jugadores. A partir de ahí, se trata de ir recorriendo mazmorras y derrotando enemigos cada vez ma´s y más grandes. Es uno de esos modos a los que en occidente no damos demasiada importancia por nuestra diferencia de cultura, pero que luego puede llegar a ser tremendamente divertido para un grupo de chavales en el recreo del colegio o a la hora de organizar quedadas. Digamos que no es el futuro, pero en Japón, hoy, es una obligación para todos los juegos de rol. ■

LA MÚSICA SE HACE REALIDAD UNA VEZ MÁS

Lo creadores originales de Guitar Hero tratan de revolucionar el género musical convirtiéndonos en verdaderos músico (si eso es lo que queremos). El resultado, a la vuelta de la esquina.

Harmonix es una compañía dedicada en cuerpo y alma a la música desde el punto de vista jugable. Comenzaron con los primeros *Guitar Hero* de la mano de Activision, para luego volar libre de la mano de MTV y la saga *Rockband*.

Al abrigo de esta compañía fueron capaces de revolucionar el género musical al añadir nuevos instrumentos al limitado panorama de aquellos tiempos. Ahora, estos chicos afincados en un pequeño estudio de Boston, pretenden dar un nuevo vuelco a su filosofía. La nueva directriz es que los jugadores puedan, si quieren, trasladar las habilidades y conocimientos adquiridos en su videojuego a la realidad. Traduciendo esto a un lenguaje más mundano, la intención de Harmonix es conseguir que podamos tocar canciones reales con instrumentos de verdad.

Esto se consigue con las nuevas opciones Pro. Se aplican para todos los instrumentos (incluida la última adición del repertorio, el teclado). Sin dejar de lado las opciones de juego clásicas de cinco botones, se añade la posibilidad de probar la misma dificultad de los artistas reales. En lo referente a la guitarra lo veremos con los dos nuevos periféricos, uno con seis cuerdas completas y salida MIDI y otro con 102 botones en su cuello más seis cuerdas.

En cuanto al teclado podremos optar por usar únicamente cinco teclas o ir a por todo el repertorio sinfónico hasta ponernos a la altura de los mejores maestros musicales. La batería también reserva sorpresas, con la inclusión de tres platillos



ESTOS SON LOS NUEVOS instrumentos de Rockband 3. Versatilidad y máxima funcionalidad.



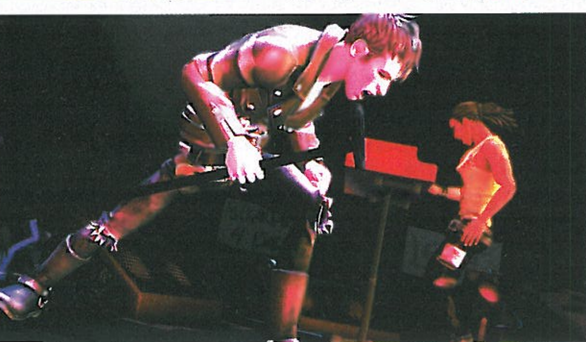




Rockband 3

Género: **Musical**
Desarrolladora: **Harmonix**
Editora: **Electronic Arts**
Jugadores: **1-7**
Online: **Sí**
Lanzamiento: **26 de octubre**

JUGABILIDAD CLÁSICA PARA UN título repleto de novedades.



Tracklist

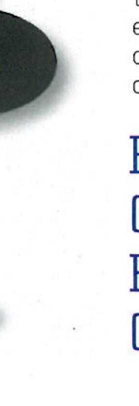
GRANDES CANCIONES Y GRUPOS MÍTICOS

La banda sonora de ***Rockband 3*** incluirá temas desde los años 60 hasta la actualidad. Desde Jimmy Hendrix o The Doors, hasta HIM, Tokyo Hotel o Maná y Juanes. Y eso sin olvidarnos de temazos como Bohemian Rapsody de Queen, Get up, Stand up de Bob Marley o Slipknot con Before i Forget. Todo un ejemplo de la variedad musical de este título, apto para todos los públicos, pero especialmente recomendado para aquellos que de verdad disfrutan de la música en estado puro. Esto no es una coincidencia, ya que casi el 80% de la plantilla de Harmonix está en un grupo musical...

que harán aumentarán el número de 'botones' que pulsar hasta los 8 (bombo incluido). Todo un ejercicio de fe que según sus responsables, en el nivel más alto de dificultad, nos llevará a tocar las mismas notas que los músicos reales de cada uno de los temas que incluye su más que poblado repertorio.

Este contendrá temas para todos los gustos, del rock al pop. El cortapisas usado por Harmonix a la hora de seleccionarlos ha sido el de maximizar la diversión de todos y cada uno de los jugadores. Puede que haya temas más famosos, pero seguramente no consigan transmitir tantas sensaciones como los que incluye este *Rockband 3*. Serán un total de 83 canciones, aunque se permitirá exportar cualquiera de los temas de anteriores jue-

A LA DERECHA LA guitarra Pro. Todo un espectáculo no apto para los menos hábiles.



EL 80% DE LOS CREADORES PERTENECE A UN GRUPO MUSICAL



Editor de personajes

MEJORA MÁXIMA

Se puede decir que *Rockband* no tenía precisamente el mejor editor de personajes. Sin embargo en esta entrega pretenden subsanar el error con unas completísimas opciones de personalización. Se podrá incluso modificar las facciones como si de un título deportivo se tratara. Y además lo veremos en todos los menús del juego.



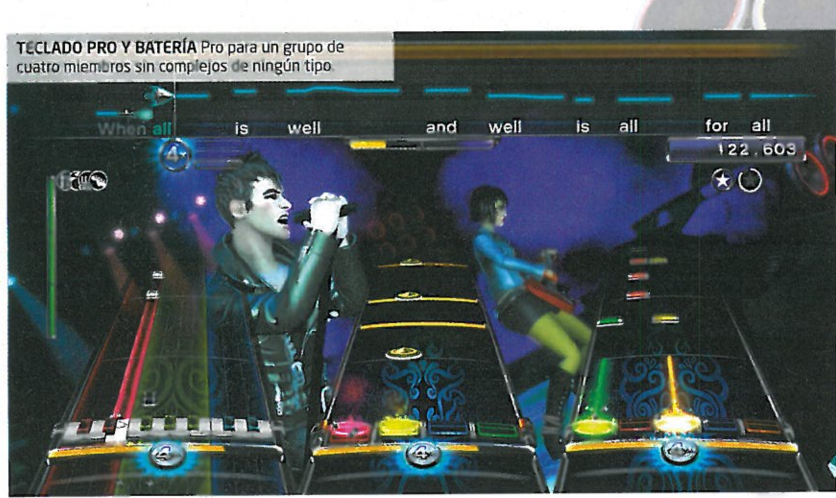
MISMO ASPECTO, NUEVA MÚSICA y muchas horas de ritmo incomparable por delante.

gos de la saga hasta completar una librería potencial de más de 1.500 canciones.

Por si fuera poco, desde la desarrolladora prometen tratar de prestar una mayor atención a nuestro mercado, con posibles futuros packs de un gran número de grupos musicales patrios. Entre los nombres que barajan hemos sabido que están, por ejemplo, Sôber y Fito.

Para ordenar el caos que puede llegar a causar tanta canción se han incluido diversos filtros que nos permitirán ordenar las canciones de todas las maneras posibles. Por tanto la accesibilidad también ha sido uno de los objetivos principales de Harmonix. Esto se extiende al nuevo modo carrera o a la posibilidad de podernos unir o abandonar partida en cualquier momento para cualquiera de los 7 jugadores posibles que permite *Rockband 3* (3 voces, guitarras, bajo y batería).

Donde no cambia demasiado es en la presentación visual, contando con el mismo estilo de anteriores entregas, con diversos toques que le dotan de una personalidad extra. Se añaden también nuevos filtros y cámaras que nos permitirán observar lo que pasa sobre los escenarios. Pero, ¿A alguien realmente le importa esto? Este es un juego músical, y en eso Harmonix son insuperables. ■



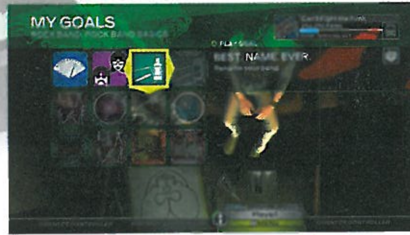
TECLADO PRO Y BATERÍA Pro para un grupo de cuatro miembros sin complejos de ningún tipo.

Road Challenges

EL VIEJO, PERO NUEVO, MODO HISTORIA

La historia de este tipo de títulos es poco relevante. Este caso no es diferente y nos narra como nuestro grupo pasa del cero al infinito en el panorama musical. Sin embargo lo que sí varía es la manera de hacerlo, obligándonos a ganar fans con cada actuación en cualquiera de los modos de juego. Además tendremos que ir desbloqueando retos a distintos niveles que nos harán evolucionar en nuestra historia desde que vamos en una caravana hasta conseguir el avión propio.







360 PS3 ENSLAVED

CHATARRA Y SELVA EN UN NUEVA YORK FUTURISTA

Viajamos a los estudios de Ninja Theory en Cambridge para ver de nuevo *Enslaved*, que está en sus últimas semanas de testeo antes de salir al mercado el próximo mes de octubre.

Monkey es un mono, prácticamente en todos los sentidos. Primero, por lo más evidente, su nombre. Segundo, por su aspecto físico. Y tercero, por su habilidades atléticas. Salta mucho, corre rápido y es muy fuerte. Trip, sin embargo, es mucho más débil, pero muy inteligente. Domina todo tipo de tecnología y conoce muy bien sus puntos fuertes y flacos. Todo el mundo la quiere matar y su único recurso es contar con la ayuda del mono, quiera o no quiera. Para ello aprovechará el estado de inconsciencia de Monkey tras la colisión de la nave en la que ambos iban para colocarle una máscara con la que le tendrá esclavizado. Si ella muere, él también.

Pero la historia comienza un poco antes y, de hecho, pudimos probar en exclusiva el capítulo 1. Ya os lo adelantamos, nos hemos quedado con la boca abierta. Monkey, en principio el único personaje controlable, está encerrado en una especie de cárcel que en esos momentos está a punto de surcar Nueva York. Unos sucesos extraños hacen que pueda escapar de su celda y recorrer los pasillos interiores de la cárcel. Los primeros diez minutos nos sirvieron para hacernos con los controles principales, son los clásicos de cualquier aventura de plataformas y acción, que al fin y al cabo es lo que es *Enslaved*. Ataques fuertes y débiles, movimientos rápidos (quizá un control algo tosco y mejorable), deslizamientos, protección defensiva, coberturas e incluso disparos. Monkey cuenta con una especie de bastón que utiliza tanto para zurrar a sus metálicos enemigos como para dispararles por uno de sus extremos.

Pero los momentos más espectaculares llegaron más tarde. En su huída desesperada, Monkey sale al exterior de la nave, y lo primero que tiene que hacer es correr para que la mano de la Estatua de la Libertad no le de de lleno junto con una de las múltiples alas de la aeronave. Como ya sabías, la acción se desarrollará



EL ENFRENTAMIENTO CON RHYNO será en la manaza de un inmenso robot muerto.





Enslaved

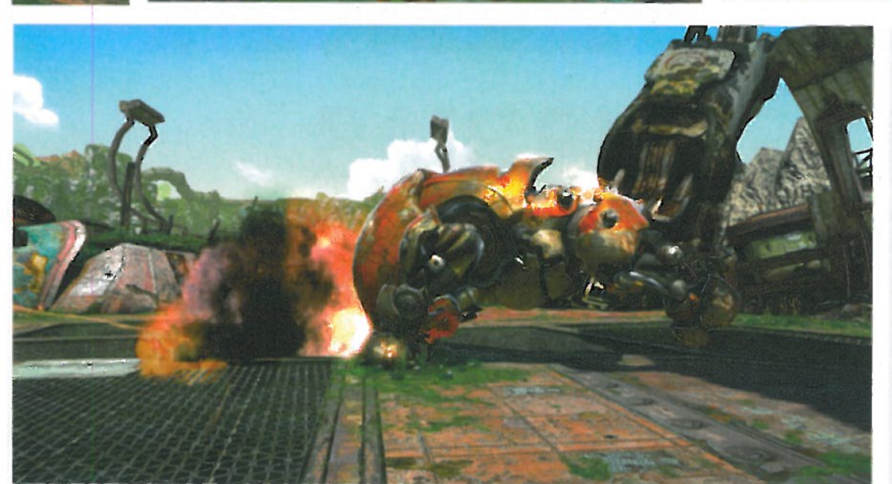
Género:
Aventura
Desarrolladora:
Ninja Theory
Editora:
Namco Bandai
Lanzamiento:
8 de octubre
Jugadores:
1
Online:
DLC



LA HISTORIA TENDRÁ MUCHO peso en el juego.

EL TERCER PERSONAJE SERÁ Pigsy, que aportará un matiz de humor ácido y fresco.

TRIP NO ESTÁ INVÁLIDA, PERO SÍ ES DÉBIL, POR LO QUE NECESITARÁ A MONKEY EN TODO MOMENTO; PROTÉGELA O MORIRÁS TÚ TAMBIÉN



Trabajando mucho

GENTE DE RENOMBRE

Además de la gente de Ninja Theory, que ya realizó un muy buen trabajo con *Heavenly Sword*, en el juego están trabajando algunas figuras importantes. Alex Garlan, guionista de películas como '28 días después' o 'La Playa', ha participado en la elaboración de éste; Nitin Sawhney, con trabajos en más de 30 películas, ha compuesto en la música del juego y Andy Serkis, Gollum en El Señor de los Anillos pone voz y cara a Monkey. Sí, cara, porque han trabajado con un avanzado Motion Capture de rostros para grabar sus gestos.

en un Nueva York desolado y abandonado. Monkey no tiene un botón de salto en sí, sino que todo se realiza de manera contextual como ocurría, por ejemplo, en *Uncharted*. Es decir, que si pulsas el botón de salto sin un foso cerca, Monkey se deslizará por el suelo, pero si está agarrado a un saliente en una pared y ve otro (que se resaltan de manera parecida a como ocurría en *Mirror's Edge*), podrás llevarle al siguiente fácilmente. Y de hecho, las fases de plataformas en muchas ocasiones dependen más de la velocidad con la que tengas que saltar que de tu propia habilidad en sí, como ocurre en el primer nivel. Mientras huímos desesperadamente por las alas de la nave y vemos la espectacular urbe inundada de vegetación de fondo deberemos ser lo suficientemente rápidos para que, en su caída, no nos estampemos junto con las alas contra los diferentes rascacielos de Nueva York y logremos sobrevivir. Todo ocurre muy rápido hasta el punto de dejarte sin aliento y con la boca abierta cuando lo terminas, simplemente brutal.

Tameem Antoniades, co-fundador de Ninja Theory, calcula que batallas, plataformas y puzzles ocuparán un tercio de la aventura aproximadamente cada uno. De las primeras, una parte se la llevarán los jefes finales, de los que pudimos también ver un avance. En el capítulo 11 lucharemos con Rhyno, un mastodonte metálico muy fuerte. Es el típico jefe que te embiste, que se hace daño cuando le esquivas y se da con las paredes. Para vencerle, como casi siempre, seguirás unos patrones. También fue muy espectacular, aunque más aún la persecución de después, cuando raptó a Trip antes de morir y hubo que correr detrás de él. ***Enslaved*** promete eso, puro espectáculo de gran nivel. Y parece que nos lo va a dar a espuertas. ■

LA SATURACIÓN DE COLORES es una de sus características.

PS3 360 Wii

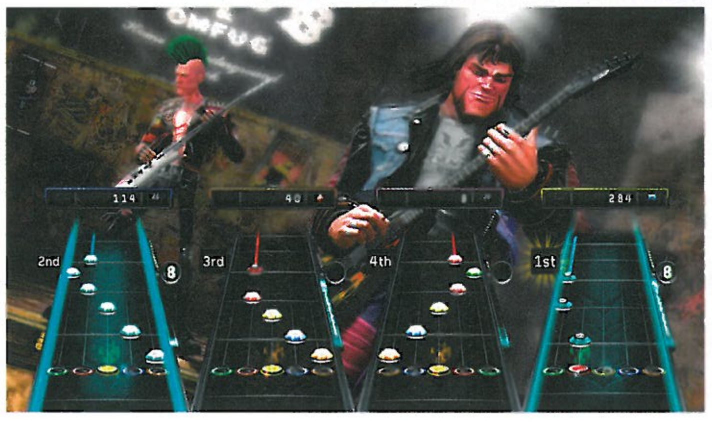
Guitar Hero Warriors of Rock

Género: **Musical**
Desarrolladora: **Neversoft**
Editora: **Activision**
Jugadores: **1-4**
Idioma:
Voces
Textos

Multi GUITAR HERO WARRIORS OF ROCK









CHAPUZÓN EN LAS TURBIAS AGUAS DEL PURO ROCK

Volvemos a probar Guitar Hero Warriors of Rock, sumergiéndonos en sus principales modos de juego y desvelando su listado de canciones casi al completo. ¿Tienes preparada la chupa de cuero?

Hace ya un mes tuvimos ocasión de tomar contacto por primera vez con la sexta entrega de la saga *Guitar Hero*. Ahora hemos tenido oportunidad de probar intensivamente lo que podrá ofrecernos este título musical.

Se trata del intento final de Neversoft por retomar las raíces de la saga, contando para esto con una banda sonora mucho más rockera que en sus predecesores. Esto se confirma con la inclusión del albúm 2112 de Rush como colofón al modo carrera. Antes de esto tendremos que superar hasta 8 escenarios diferentes, cada uno de ellos protagonizado por un personaje diferente y un estilo de música característico. Casey Lynch será la cara del rock clásico con temas de ZZ Top, Kiss o Alice Cooper, con Lars Umlaut tocaremos canción mucho más duras de Ozzy, Pantera o Alter Bridge...

El objetivo es conseguir un determinado número de estrellas para conseguir convertir a cada personaje en su forma bestial, con la que podrán luchar contra el demonio que derrotó al Dios del rock. Esto tiene que ser así dado que al desbloquear la nueva forma de los protagonistas también conseguiremos un poder especial que podremos combinar entre sí. De este modo será posible aumentar el multiplicador de puntos hasta 5, conseguir un máximo de 40 estrellas por canción, evitar perder nuestra racha de notas tras un fallo....

Pero esto no es todo sino que se añaden también un gran número de nuevos modos de juego destinados a ser disfrutados en compañía de nuestros amigos (ya sea a través de la red de redes o de manera local). Para rizar el rizo, este *GH: WR* añadirá hasta 13 retos a todas las canciones en nuestro disco duro. ■

Modos para todos

COMPITE O COOPERA

Además de incluir todas las opciones de anteriores Guitar Hero (creación de canciones, cooperativo dinámico incluso para le modo historia, opciones de juego online, etc...), en esta sexta entrega encontraremos además una pléyade de nuevas opciones para jugar con amigos. Es el caso de Pro Faceoff, Momentum +, Streakes, Do or Die, Perfectionist, Elimination, Band vs Band o Rockfest. Todas estas modalidades son nuevas y bien merecerán nuestro tiempo.



PS3 PC 360

H.A.W.X. 2

Género:
Simulación aérea
Desarrolladora:
Ubi Soft Rumanía
Editora:
Ubi Soft
Jugadores:
1
Online:
1-4 coop, 2-8 compet.

LOS COMBATES AÉREOS SON sólo una pequeña parte de lo que ofrecerá.

VIEJOS Y NUEVOS MODELOS de avión se dan cita en los cielos de este juego.

PODREMOS CONTROLAR LA CAÍDA de los misiles teledirigidos mientras se acercan al objetivo.

LOS CAZAS DE TOM CLANCY VUELVEN A SURCAR LOS CIELOS

Ubi Soft Rumania se lanza en una carrera armamentística por la supremacía en los cielos de las consolas de nueva generación.



Posiblemente uno de los juegos más minusvalorados de la actual generación es el primer *HAWX*. Un arcade de aviones que nos ponía al mando de un gran número de máquinas en diferentes entornos de la realidad. Ubi Soft Rumania ha decidido dejar a esta saga donde debería y por ello preparan una segunda parte. Las principales novedades serán nuevos escenarios recreados a partir de fotos por satélite (Moscú, el golfo Pérsico, Mar Índico...), nuevos aviones (F-22 Raptor, F-35 Lightning II, Su-37 Terminator, Eurofighter Typhoon, Rafale además de clásicos como el F-14 Tomcat entre muchos otros) y nuevas armas dirigidas (misiles dirigidos por láser, UAV, etc...). El objetivo es proveer una experiencia única a los aficionados a este tipo de juegos.

El argumento nos situará poco después de los eventos del primer juego y se ambientará en Rusia y Oriente Medio, aunque en esta ocasión controlaremos a tres pilotos de distintos pelotones: un *HAWX* americano, un británico y un ruso, cada uno con sus motivaciones y personalidades propias. Técnicamente sorprende, por lo que tendremos que empezar a seguir la pista a este peligroso escuadrón. ■

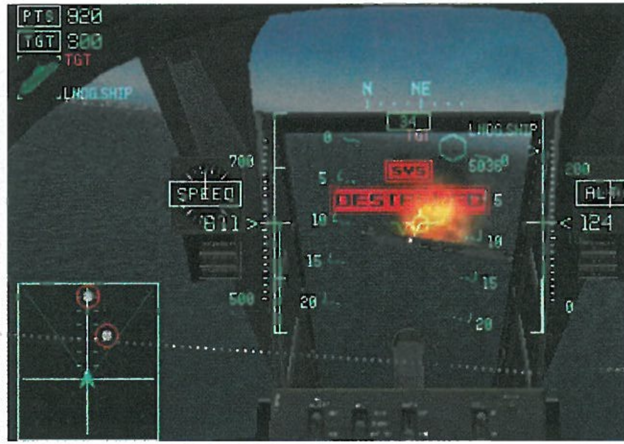
PSP

Ace Comat: Joint Assault

Género: **Aéreo / Combate**
Desarrolladora: **Project Aces**
Editora: **Namco Bandai**
Lanzamiento: **3 de septiembre**
Jugadores: **1-8**
Idioma: **Voces** (Reino Unido) **Textos** (España)

PSP ACE COMBAT: JOINT ASSAULT









UNA DEFENSA DE ALTOS VUELOS PARA EL MUNDO REAL

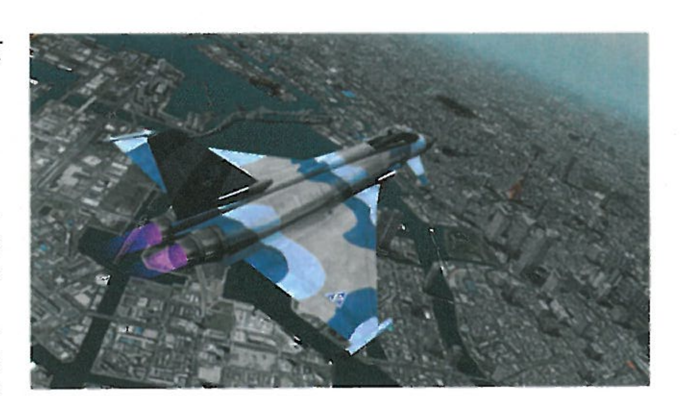
Nuestra PSP tendrá el honor de disfrutar de *Ace Combat* para combatir de nuevo surcando los cielos, pero esta vez, y por primera vez, sobre ciudades de verdad.

En un futuro cercano, una gran crisis económica azota a las naciones y al mundo entero, y aprovechando la incertidumbre, un grupo terrorista autodenominado Valahia entra en escena. Será nuestro deber como piloto del Escuadrón Antares, miembro de la corporación privada Martínez Security, hacer frente a esta nueva amenaza que trae en jaque al orden mundial. Con esta base argumental, digna de la mejor película al estilo 'Top Gun', Project Aces nos trae un nuevo ***Ace Combat***, más realista, más rápido y en formato portátil.

El hilo argumental de esta entrega no tiene desperdicio: traiciones, movimientos militares calculados, momentos de incertidumbre mundial, todo ello sumado a un apartado gráfico renovado y que en la versión beta que hemos jugado luce simplemente espectacular. Explosiones, misiles dirigidos, bombas de caída libre, giros y movimientos inverosímiles que llevarán a nuestra PSP a su límite.

Quizás el adentrarnos esta vez en entornos reales no sea del agrado de los fans más acérrimos de la franquicia, pero poder defender Londres, San Francisco o Tokio, reconociendo sus lugares más emblemáticos, nos ha resultado brillante. Si a esto le sumamos las 40 licencias de aeronaves que posee el título, cada una con características de velocidad, movilidad, estabilidad y demás datos fielmente recreados, ¿qué más podemos pedir?

Joint Assault hace honor a su nombre haciendo gala de un modo cooperativo que hará que nos sintamos como un verdadero escuadrón de combate aéreo. Muchas de las misiones requerirán cumplir distintos objetivos incompatibles para un solo piloto.

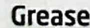


MANTIENE LA BASE JUGABLE Y LE AÑADE COOPERATIVO

El resultado de todo lo dicho, con mención especial también para la banda sonora, hace que *Ace Combat: Joint Assault* se posicione como un posible imprescindible para este otoño si te gusta el género. Escuadrón Antares... ¡Despegue! ■



EL JUEGO MULTIJUGADOR PERMITE partidas de hasta 4 jugadores.

Grease

Género: **Musical**
Desarrolladora: **Zoe Mode**
Editora: **Digital Bros**
Fecha de salida: **27 de agosto**
Jugadores: **1-4**
Idioma:
Voces
Textos

UNA PANDILLA PARA SABER CANTAR Y BAILAR BIEN

Grease es un clásico de las películas musicales y se adapta a Wii con montones de minijuegos y el papel protagonista de la música.

Con una temática tan definida como podía tener *Grease*, el juego nos ha sorprendido con una serie de minijuegos que no esperábamos, dedicados a deportes, juegos de feria y conducción que, por cierto, son bastante flojos.

Donde *Grease* destaca es en lo obvio, en la parte musical y tampoco es que innove en nada o haga algo que no debamos dejar pasar por alto, pero bueno, cumple en casi todas las opciones que da.

Ofrece muchas pruebas de baile y el karaoke, tengamos micro o no conectado, está activado por defecto por lo que será difícil que si no estás jugando solo, el resto de la sala esté callado sin siquiera tararear las archiconocidas canciones de la película. Eso sí, pocas canciones. Las que hay, pero que en un juego musical saben a poco cuando tienes que repetir una y otra vez las pruebas para pasarlo bien. Pero si hay algo que se repite hasta la saciedad son las animaciones. Además de los pocos clips de la película que se incluyen en el modo historia para hacer avanzar el juego, existen unas animaciones detrás de las instrucciones de baile y la letra del karaoke que vienen a ser una y otra vez las mismas. Por suerte, se les ocurrió a los creadores incorporar la Balance Board y será motivo para que muchos la saquemos de su caja y volvamos a enchufarla, veremos a ver cómo se nos dan los bailes de pandilleros. ■



PODREMOS ELEGIR A CUALQUIERA de los personajes de la película. La historia es la misma.

> Análisis

Nos metemos a fondo con los juegos del momento



360 360 360 KANE AND LYNCH 2: DOG DAYS

CACERÍA EN DIRECTO

La pareja de peligrosos delincuentes vuelve a juntarse para completar un negocio en Shanghái, pero como siempre, las cosas se complican un poco.

La secuela de *Kane & Lynch: Dead Men* llega manteniendo ese espíritu de frenético shooter cooperativo en tercera persona que caracterizó a su primera entrega, pero añadiendo un montón de mejoras para ganarse el favor de la crítica, un favor que no tuvo en su debut, a pesar de meterse en el bolsillo a unos cuantos millones de jugadores. Entre estas mejoras, destaca el apartado gráfico y esa ambientación, mezcla entre una snuff movie, un video de Youtube grabado con el móvil y un videoclip. La cámara al hombro, en plan documental en directo, le da al juego un realismo que no se podría conseguir ni con los gráficos más depurados. Aunque, para los que se mareen fácilmente, hay que decir que ese movimiento constante de cámara se puede desactivar.

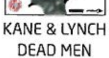
Y con este aspecto de 'reality show' se nos presenta una nueva aventura al límite de esta extraña pareja de delincuentes.

Ahora en las calles de Shanghái y, con la importante novedad de que manejaremos a Lynch, en vez a Kane, en el modo de un jugador. Los dos matones se encuentran en Shanghái después de unos años, para llevar a cabo un turbio negocio de venta de armas. Pero, como no podía ser de otra forma, nada más juntarse se meten en el lío más gordo en el que hayan estado metidos nunca y toda la mafia de la ciudad, además de la policía y hasta el ejército, se les echarán encima. Su única opción, trabajar juntos para intentar huir con vida.

Además de la nueva ambientación y el peculiar estilo visual, la jugabilidad ha cambiado mucho, sobre todo por el avanzado sistema de coberturas que presenta ahora el juego. Funciona a la perfección y es fundamental para avanzar a lo largo de los niveles, donde a cada paso nos veremos en medio de un tiroteo brutal. Utilizando las coberturas, eligiendo bien las armas que recogemos del escenario y apoyándonos siempre en la táctica de fuego cruzado que nos proporciona el bueno de Kane, conseguiremos avan- »

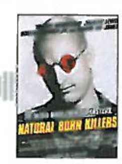
KANE SIEMPRE TE CUBRIRÁ la espalda.

Interferencias



KANE & LYNCH DEAD MEN



CALLEJEROS



ASESINOS NATOS

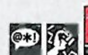
PC PS3 360



Kane and Lynch 2: Dog Days

Género: **Acción**
Desarrolladora: **IO Interactive**
Editora: **Koch Media**
Precio: **59,99€ (PS3, 360); 39,99 € (PC)**
Jugadores: **1-24**
Online: **Sí**
Idioma:
Voces
Textos

Pegi




www.pegi.info

Las notas

Gráficos	Sonido
8.4	9.0
Jugabilidad	**Adicción**
8.8	9.2

Nota final



La opinión

TOMANDO LO MEJOR de la primera entrega, esta secuela de *Kane & Lynch* ha creado un estilo propio, una película cruda y realista llena de sangre y violencia extrema. No apto para estómagos delicados, su principal pega es la corta duración de la campaña individual.



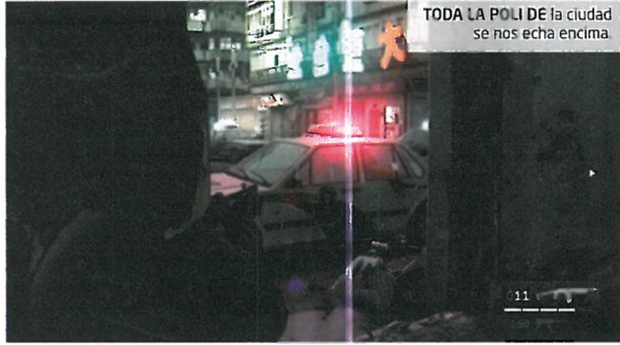
Por G. Maeso



zar por las calles de esta ciudad donde todo el mundo nos quiere ver muertos.

Hay niveles en el juego que resultan realmente épicos, con tiroteos en medio de las calles de Shanghái, un nivel con los protagonistas corriendo desnudos por la ciudad... Además, el doblaje al castellano vuelve a ser uno de los aspectos más cuidados del título y las discusiones y gritos entre los dos protagonistas marcan el peso del guión. En general, nos hemos encontrado con un shooter muy divertido, con momentos realmente impactantes y enfocado a un público sediento de violencia y títulos adultos, pero, como ocurrió en la primera entrega, la principal pega que hemos encontrado es que la campaña individual es realmente corta (no llega a las 10 horas de juego). Afortunadamente, los modos arcade y multijugador aumentan la vida del título.

Ya en la primera entrega, los chicos de IO Interactive crearon unos modos multijugador realmente originales, con aquellas partidas de policías contra ladrones. Ahora, los modos multijugador llegan con más variedad y novedades y nos han enganchado 'cosa mala'. Las nuevas modalidades de Poli Infiltrado y Alianza Frágil son realmente adictivas y estamos seguros de que van a triunfar en las partidas online. ■


TODA LA POLI DE la ciudad se nos echa encima.


UN NIVEL FRENÉTICO A bordo de un helicóptero.

LOS MODOS MULTIJUGADOR SON TODO UN REGALO

>IMPRESIONANTE AMBIENTACIÓN Y diseño.
>EXCELENTE DOBLAJE AL castellano.
>MODOS MULTIJUGADOR.

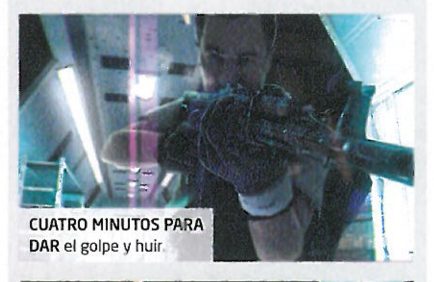
Arriba y abajo

>LA CAMPAÑA INDIVIDUAL es muy corta.
>NIVELES ALGO REPETITIVOS.
>LA CÁMARA MAREA un poco.

Multijugador

NO TE FÍES DE NADIE

Uno de los regalos de esta segunda entrega de *Kane & Lynch* es su modo multijugador, una evolución mucho más perfeccionada de aquellos modos que ya se ganaron nuestro respeto en la primera entrega. Lo mejor es entrenarse offline con el Modo Arcade. Este modo nos permite coger 'callo', aprendernos los mapas y entender las reglas de estas peculiares partidas.
Ya enchufados a la red podemos disfrutar del modo 'Alianza Frágil', donde hay que asaltar un objetivo junto con unos cuantos compañeros de batalla, trincar el dinero y salir corriendo a un punto de huida, donde nos recogerá un vehículo. Colaborar o traicionar a tus compañeros está en tus manos. Hay que pensar muy mucho si compartimos el botín o nos lo llevamos todo y dejamos al resto atrás. En el modo 'poli infiltrado' a uno le toca ser un policía e impedir el delito sin ser descubierto y 'Policías y Ladrones' es el modo clásico, esta vez, con 12 jugadores por equipo. Diversión multijugador con lealtades, traiciones, etc.


CUATRO MINUTOS PARA DAR el golpe y huir.


NO TE FÍES DE ninguno de tus compañeros.


SI MUERES, REVIVES COMO un policía.


LYNCH CON UNO DE sus exclusivos modelitos.


PUEDES INMOVILIZAR A LOS enemigos.


LA CIUDAD SE CONVIERTE en una ratonera.

YA ESTÁ AQUÍ EL TESORO DEL FÚTBOL MUNDIAL

GUÍA MARCA DE LA LIGA 2011

LA ROJA METE VELOCIDAD A LA LIGA

LA ESTRELLA ES ESPAÑA

Análisis de todas las competiciones

Jugadores, equipos y estadísticas

Objetivo Wembley

El Mundial, al detalle

El mejor fútbol internacional

YA A LA VENTA

EL FÚTBOL CON TODO LUJO DE DETALLES

¡Ya está en tu quiosco la Guía más completa! 436 páginas con el mejor resumen del Mundial, un análisis a fondo de los equipos de Primera, Segunda y las ligas extranjeras. Las competiciones europeas y el camino a Wembley, la Copa del Rey, la diáspora española, el camino a la Euro 2012... Y por supuesto, los mejores comentarios, opiniones, fichas y fotos de los protagonistas.
Vuelve la Guía que lo tiene todo. Líder 16 años consecutivos.



REGRESA LA EPOPEYA GALÁCTICA MÁS GRANDE

Ya está aquí. Tras meses de avances y una cobertura sin precedentes, podemos analizar pausadamente todo lo que ofrece la obra de Blizzard. Bienvenidos, de nuevo.

Es más que fundamental tener siempre en cuenta a qué nos enfrentamos al analizar *StarCraft 2: Wings of Liberty* y su significado como continuación de una saga mítica. Conseguir que un título sobreviva durante 12 años con buena salud y con una parque impresionante de fans-usuarios y convertirlo en deporte de masas retransmitido por tv en países como Corea del Sur ya nos pone en preaviso de a lo que nos estamos enfrentando. Es por eso mismo que la esperada segunda entrega de la obra de Blizzard requiere un acercamiento pausado y muy razonado.

StarCraft 2 es un título RTS, —es más, es el padre de todos los RTS, con permiso de *Command&Conquer*—, que basa su desarrollo en el enfrentamiento de tres

DE NUEVO, EL DOBLAJE SE PRESENTA COMO UN GRAN ACIERTO PARA EL JUGADOR

Las unidades

CAMBIA PARA SEGUIR IGUAL

Si por algo ha triunfado StarCraft durante tantos años es por su excelente equilibrio entre facciones con unidades completamente distintas. Como ya hemos comentado en varias ocasiones, el sistema piedra-papel-tijeras en que se basa se complementa perfectamente con las innovaciones, las mejoras, etc... Nosotros somos fans absolutos de los Átropos. ¿Qué opináis vosotros?.







LA LIBERACIÓN DE TYCHUS da inicio a la campaña de un jugador. El marine ofrecerá a Raynor un lucrativo trato.

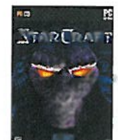


PUES SÍ, UN ENFRETAMIENTO a gran escala entre Zerg y Terran es una auténtica sangría

LA ORIGINALIDAD DE MUCHAS misiones de la campaña es agradable y sorprendente



Interferencias



STARCRAFT

WARCRAFT III

STARSHIP TROOPERS



>Es StarCraft.
>El esfuerzo por disminuir el hueco entre la campaña y el multijugador.
>La jugabilidad, la jugabilidad y la jugabilidad.

Arriba y abajo

>El poco riesgo que Blizzard ha corrido a la hora de sorprender con innovaciones profundas.

facciones claramente diferenciadas: Los humanos Terran, los extraterrestres Protoss y el enjambre multiforme Zerg. Cada una con sus pros y contras, sus estrategias, etc...

Este sencillo punto de partida sirve para desarrollar la campaña para un jugador y que nos traslada cuatro años después de lo acontecido en la expansión *Brood Wars*, publicada en 1998.

Es por ello que *StarCraft 2* acentúa y resume en varias ocasiones, —incluso en la instalación—, lo sucedido en los títulos precedentes. Refrescar hechos pasados será fundamental para disfrutar completamente de la parte narrativa de la campaña. En ella, el ex marine y ahora renegado Jim Raynor se enfrenta al emperador Mengsk mientras persigue a Kerrigan, reina de los Zerg y antigua amante y compañera.

La mencionada campaña está formada por 29 misiones Terran, —Blizzard publicará el resto de campañas de las distintas facciones en futuras expansiones—, más misiones secundarias relacionadas con la búsqueda Protoss de cierto artefacto mítico.

Al observar el resultado final de la campaña, podemos concluir que Blizzard ha acertado tanto en la historia como en el desarrollo de misiones y su evolución. Con una dificultad adecuadamente progresi-

PC



StarCraft II: Wings of Liberty

Género: **Estrategia**
Desarrolladora: **Blizzard Entertaintment**
Editora: **Activision Blizzard**
Precio: **60,99 €**
Jugadores: **8**
Online: **Sí**
Idioma:
Textos
Voces

Pegi



www.peg

Las notas





Gráficos **9.0**
Sonido **9.5**
Jugabilidad **9.9**
Adicción **9.6**

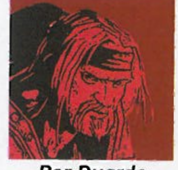
Nota final



9.9

La opinión

EL MEJOR TÍTULO RTS para PC que nos brindará años de diversión. Espectacular en todos los aspectos, salvajemente jugable y con un sistema online muy mejorado. Tan sólo destacar lo poco que Blizzard se la ha jugado a la hora de realizar cambios.



Por Duardo

va, aprenderemos a utilizar las unidades del juego amén de que asistiremos a la evolución de éstas hacia las variaciones que presenta el modo multijugador en *StarCraft 2*. Es decir: seremos testigos de la llegada de los Thor, los Cuervos o los Segadores y, al mismo tiempo, podremos seguir haciendo uso de Murciélagos de Fuego, Goliats o Buitres, aunque no estén disponibles para el multijugador.

El marcado carácter narrativo de la campaña, —con momentos de CGI memorables, como nos tiene acostumbrados la desarrolladora californiana—, su variedad, rejugabilidad, sistema de logros, evolución tecnológica, etc, nos ha parecido sencillamente perfecta tanto para el recién llegado a la saga como para el pro que quiere emocionarse con la relación imposible de Raynor y Kerrigan.

Entre la campaña y el multijugador existen dos pasos intermedios fuera de línea que servirán para preparar al jugador para tan dura experiencia. Ya mencionados en otros números de la revista, las Refriegas y los Retos cumplen perfectamente su función: enseñar las técnicas de juego avanzadas. Además, en sí mismas son muy divertidas pues disponen de objetivos propios y, por supuesto, logros. Desde el primer reto, hasta el último, conseguir el Oro será una dura batalla que picará a los más susceptibles de serlo.

¿Y el multijugador? ¿La madre del cordero?. Pues sí, el multijugador de *StarCraft 2* evoluciona, —que no, revoluciona—, el desarrollo original al introducir un Battle.net que podríamos llamar 2.0 y que actualiza las posibilidades de interacción entre jugadores, con varias Ligas en cuanto a habilidad de los jugadores (Bronce, Plata, Oro, Platino y Diamante, además de la Profesional, sólo accesible por invitación).

En ese sentido, el nuevo Battle.net está muy orientado a la retransmisión de una partida y hacerla interesante para un público. Es decir, Blizzard cuida el mercado coreano... ¿y quién no lo haría?.

Las partidas online siguen destilando *StarCraft* por los cuatro costados y eso es bueno. Es más, muchos 'Pros' consultados dan la misma respuesta: Es *StarCraft*. Y eso es lo que concluimos de esta segunda entrega: Con marcado carácter continuista, Blizzard revisa su título más poderoso (con permiso de *Wow*) para ofrecer más de lo que gusta y acercar su éxito a aquellos que todavía no lo han probado. Estamos ante el RTS de referencia para los próximos 12 años... o más. ■



EL REDISEÑO ZERG HA levantado ampollas. Más brutales y asquerosos, ¿A que son un encanto?

LOS LOGROS DE LA CAMPAÑA, LAS MEJORAS Y LOS NUEVAS TECNOLOGÍAS FACILITAN SU REJUGABILIDAD

Los gráficos

APUESTA POR EL DISEÑO ARTÍSTICO

S*tarCraft 2* no basa su calidad gráfica en el detalle mínimo de cada unidad. Su acierto se encuentra en su diseño global. Muy mejorado en cuanto a efectos, shaders, etc... luce espectacular en gráficas potentes y no desmerece en absoluto en sistemas más antiguos. En cuanto al diseño elegido, el universo *StarCraft* se ve perfectamente reflejado y celebramos el trabajo espectacular de arte que hay detrás de una saga visualmente impactante. Como ejemplo, podéis echar un ojo al libro de la Edición Coleccionista. Brutal.





LAS MEJORAS TECNOLÓGICAS Y los árboles de desarrollo permitirán potenciar nuestras unidades en la dirección que nosotros queramos.





360 PS3 PC MAFIA II



COSA NOSTRA A RITMO DE BUEN ROCK'N ROLL

Uno de los títulos más esperados del año ya ha llegado. Ascenso y caída, crimen y "accidentes", alcohol y prostitución, drogas y corrupción... Todo ello en un sandbox con alma de juego lineal de acción en tercera persona y con una ambientación cincuentera de auténtico lujo.

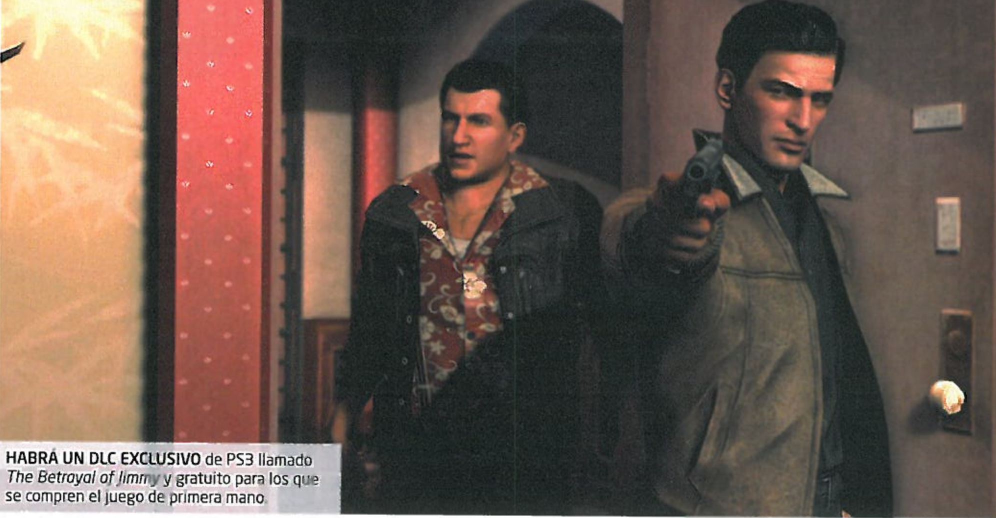
Muchas de las críticas que se hacen a algunos videojuegos no vienen de sus puntos flacos, sino de las expectativas que se crean a su alrededor. Pasó con *GTA IV*, del que muchos dijeron que era demasiado 'serio' en comparación con *San Andreas*. Pasó con *Kane & Lynch: Dead Men*, la gente pensó que sería un gran títulopero apostaba mucho más por la diversión sin complejos. Y pasa con ***Mafia II***. Ya te lo comentábamos en el avance del número pasado. Si te acercas a él como si fuera un *GTA*, estarás cometiendo un error.

La apuesta de 2K Czech no ha ido por la libertad de movimientos y acción en entorno abierto, sino por la brutal intensidad de las fases de tiroteo, una historia sólida y dramática con un guión de mucha calidad y una ambientación cincuentera genial.

A diferencia de otros sandbox, muchas misiones se llevan a cabo en zonas cerradas. Antiguos almacenes, centros comerciales, rascacielos... La mayoría de las veces consistirán en matar a todos los enemigos que se nos crucen, pero el diseño de los

CASI TODAS LAS MISIONES SON DE UNA INTENSIDAD, UNA CALIDAD Y UNA VARIEDAD MUY GRANDES.





HABRÁ UN DLC EXCLUSIVO de PS3 llamado *The Betrayal of Jimmy* y gratuito para los que se compren el juego de primera mano.



EN ALGUNAS MISIONES NOS tendremos que disfrazar para pasar desapercibidos.





PODREMOS COMPRAR ROPA EN las tiendas.

Interferencias



MAFIA



UNO DE LOS NUESTROS



UNCHARTED 2

escenarios recuerda mucho a los grandes títulos de acción en tercera persona lineales como *Uncharted, Gears of War o Splinter Cell Conviction.* Tanto en el gran diseño de los mapas como en la IA o las coberturas, que aquí juegan un papel primordial. La razón, el motor PhysX, que hace que te tengas que pensar mucho donde cubrirte y durante cuanto tiempo, ya que prácticamente cualquier cosa es destructible. La ciudad resulta más un pretexto, un lugar para disfrutar, conducir, realizar algunos encargos -robar coches y llevarlos a un desguace- y escapar de la policía después de cometer un crimen. No habrá apenas batallas campales entre las calles ni tareas adicionales.

A su vez, la historia se nos cuenta de manera lineal. El estudio ha optado por desarrollar una trama cerrada. Está estructurado mediante capítulos como si fuese una serie de televisión, sin posibilidad de elegir una misión u otra. Siempre habrá una activa que tendremos que realizar a la que le seguirá la siguiente. Al principio, en los 40 y tras volver de la guerra, Vito llevará a cabo misiones de sicario de baja clase. Extorsionar obreros, robar vehículos... pero a medida que su estatus va subiendo, que se hace más fuerte en la familia, irá realizando encargos mayores, matando a grandes capos... Todo aderezado con secuencias de vídeo dignas de una buena película del género.

La falta de un modo multijugador y su escasa duración -12 o 15 horas- son sus puntos flacos y en la nota se refleja. Pero por lo demás es un grandísimo juego de entorno abierto con alma lineal, con una trama muy bien hilada y una ambientación que recordaremos mucho tiempo. Uno de los mejores títulos de acción del año. ■

>Las misiones. Muy variadas y de abrumadora calidad.
>La trama, puro ascenso en la Cosa Nostra.
>La ambientación y la música, brutales.

Arriba y abajo

>Muy corto y sin multi.
>Se podrían haber pulido algunos fallos técnicos.
>Muy pocas misiones secundarias y sin peso.

360 PS3 PC

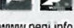


Mafia II

Género: **Acción**
Desarrolladora: **2K Czech**
Editora: **2K Games**
Precio: **65,95 € (360, PS3); 50,45 € (PC)**
Jugadores: **1**
Online: **DLC**
Idioma:
Textos
Voces

Pegi







www.pegi.info

Las notas

Gráficos	Sonido
9.0	9.0

Jugabilidad	Adicción
9.0	9.0



Nota final



La opinión

LA FALTA DE un modo multijugador y una duración escasa para un juego de este tipo son los peros de este gran título de acción en tercera persona. Lo compensa con una buena trama, unas misiones de gran calidad y una de las mejores ambientaciones de época que hemos visto en un videojuego.



Por D. Navarro

PC KINGDOM HEARTS: BIRTH BY SLEEP

ROL EN LA TIERRA DE LOS CUENTOS

El juego sirve como precuela de la famosa saga de Square Enix y, es sin ninguna duda, uno de los mejores títulos que podemos encontrar para la portátil de Sony. Vive las películas clásicas de Disney como nunca lo habías hecho.

>Está cuidado como la superproducción que es.
>El modo online alarga una ya considerable durabilidad.
>Cuenta con una banda sonora inmersiva.

Arriba y abajo

>Algunos jefes finales son sólo aptos para expertos.
>En algunas ocasiones, la cámara no se comporta como desearíamos.

Hay pocos juegos en la vida de una consola que sean capaces de hacer historia y perdurar en el cajón de los clásicos. No hay duda de que estamos ante uno de ellos. Pocos títulos consiguen retrotraernos a nuestra infancia y hacernos esbozar una sonrisa melancólica cuando nos damos cuenta de que estamos ante lo que se va a convertir en uno de nuestros favoritos en cuanto consigamos apagar la consola.

Kingdom Hearts Birth by Sleep tiene muchas virtudes, pero si hubiera que destacar alguna es que destila esa magia que sólo unos pocos elegidos logran emanar. Estamos ante un juego, ante todo, diver-



Tres héroes, tres campañas

NACIDAS PARA DORMIR

Coma ya saben los fans de la saga *Kingdom Hearts*, esto siempre va de los héroes de Square Enix metidos en el particular mundo de las películas Disney. En esta ocasión, además de visitar Disney Town (donde encontraremos a Donald, Mickey, Goofy, Chip, Chop, Minie, etc.) los principales mundos donde se desarrolla el juego son las tres películas clásicas de las princesas más 'dormilonas' de Disney: Blancanieves, la Bella Durmiente y Cenicienta. Pero los tres héroes del juego también visitarán otros mundos sacados de las películas Disney como el mundo de Peter Pan y hasta un nivel espacial protagonizado por Stich.





AQUA Y FELIPE MANO a mano contra el dragón. ¿Os imagináis a Letizia haciendo lo mismo?



TERRA Y SU LLAVE espada tienen un poder descomunal, y si no pruébalo tú mismo.

"La luz" puede ser tantas cosas... ¿Se referiría a la princesa Aurora?

VUELA JUNTO A PETER PAN, DESPIERTA A LA BELLA AURORA...

UN JUEGO QUE VA DIRECTO A CONVERTIRSE EN UN CLÁSICO

USANDO NEXUS COMBINARÁS PODERES de otros personajes del juego.

tido y adictivo que consigue difuminar la monotonía en la que podrían haber caído los combates y los integrara en la trama, en algunas ocasiones de manera magistral, haciéndonos pasar horas pegados a la pequeña pantalla de nuestra PSP.

A pesar de su aspecto infantil se trata de un juego muy maduro y que en más de una ocasión nos exigirá una pericia sólo al alcance de los más avezados jugadores, con momentos en los que, especialmente en los niveles de dificultad más elevada, rozaremos la desesperación. El juego cuenta con una durabilidad inusualmente alta para lo que acostumbra nuestra portátil, y nos ofrece los suficientes alicientes, incluido su modo online, como para alargar su vida más allá de las tres historias principales. Tendremos la libertad de elegir con qué personaje jugar, Terra, Ventus o Aqua, lo que nos dará la oportunidad de ver la historia desde tres puntos de vista completamente diferentes. Esto además nos dota de los suficientes estímulos cada vez que recorramos el mismo mundo con cada uno de los personajes.

Kingdom Hearts Birth by Sleep se va a convertir en un imprescindible en cualquier ludoteca que se precie, y no sólo satisfará a los numerosos fans de la saga, si no que además conseguirá seguro atraer a nuevos jugadores y hará que los papis muestren orgullosos a sus hijas como ellos también se pueden convertir en príncipe y son capaces de salvar a su princesa preferida. ■

PSP



Kingdom Hearts: Birth by Sleep

Género: **Rol**
Desarrolladora: **Square Enix**
Editora: **Koch Media**
Precio: **39,90 €**
Jugadores: **1-4**
Online: **Sí**
Idioma:
Textos 
Voces

Pegi
12
www.pegi.info

Las notas

Gráficos	Sonido
9.6	9.5

Jugabilidad	Adicción
9.8	9.8

Nota final


9.7

La opinión

UN JUEGO PARA todas las edades y con unos niveles de dificultad perfectamente adecuados a cada tipo de jugador, (novato, explorador, guerrero y suicida) que permiten que cualquiera pueda pasar horas y horas de diversión.



Por W. McDohl

PC LOST HORIZON

SIEMPRE NOS QUEDARÁ HONG Kong o lo que sea, Kim, pero vente conmigo al Tibet.

PC



Lost Horizon

Género: **Aventura**
Desarrolladora: **Animation Arts**
Editora: **Deep Silver**
Precio: **40,99€**
Jugadores: **1**
Online: **No**
Idioma:
Voces
Textos

Pegi



www.pegi.info

Las notas

Gráficos	Sonido
6.0	8.0
Jugabilidad	**Adicción**
7.5	8.5

Nota final



La opinión

LO MEJOR QUE podemos decir de Lost Horizon es que ya estamos esperando una segunda parte: Los personajes y el desarrollo nos han cautivado y, tan sólo podemos lamentar que el trabajo gráfico, de modelado y animación no están a la altura de la historia.



Por 'Duardo'

EN BUSCA DE LA MÍTICA SHAMBALA

Aventuras al estilo más clásico con fuertes dosis de Indiana Jones, nazis, amores imposibles, misticismo 'kitch' y el exotismo de la época colonial: Un buen marco para un buena historia.

> La historia engancha desde el minuto cero, y el desarrollo invita a acabársela de un tirón.

Arriba y abajo

> A pesar del libreto tan potente, la falta de expresividad de los modelos humanos y su diseño, impiden una mayor identificación con los protagonistas.



L *ost Horzion* es el tercer título del grupo de desarrollo alemán Animation Arts, responsables de las dos entregas de Secret Files.

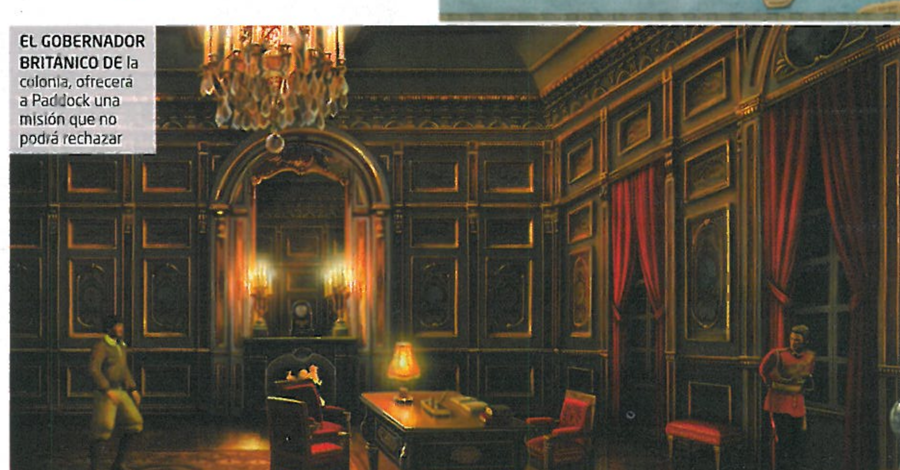
Con esta tarjeta de presentación, *Lost Horizon* nos pone en la piel de Fenton Paddock, ex soldado británico expulsado con deshonor y que sobrevive como contrabandista en el Hong Kong de 1936.

La amistad y una deuda de honor le pone en la búsqueda de su antiguo compañero cadete Roger, desaparecido en extrañas circunstancias en una expedición a las inexploradas regiones del Tibet.

El título de Animation Arts destaca sobre todo por ofrecer una desarrollo muy interesante —para quien le vayan este tipo de historias, claro—, que engancha desde el primer momento, gracias a un guión muy bien construido y, sobre todo, un diseño de puzzles muy acertado: No excesivamente difíciles y muy basados en la fabricación de nuevos objetos con los existentes, la historia subdivide sus actos en áreas de 2, 3 y hasta cuatro localidades donde es posible resolver satisfactoriamente todos los acertijos. Esto permite al jugador centrarse en el puzzle y no en una búsqueda desesperada del pixel. Además, en algunas ocasiones se nos brindará la posibilidad de alternar dos personajes para salir airoso de las situaciones.

Con un modelado de personajes y, sobre todo, de animación y expresión facial algo más cuidado, estaríamos ante una aventura redonda. ■





EL GOBERNADOR BRITÁNICO DE la colonia, ofrecerá a Paddock una misión que no podrá rechazar







LOS COMBATES ENTRE GOKU y todo lo que se menea son habituales.

TAMBIÉN EL FACTOR PLATAFORMERO está muy presente.

GRAN ONDA VITAL A LA ACCIÓN DE DS

Un legendario héroe televisivo de la veteranía de Goku recorre su infancia en un juego redondo que derrocha fuerza en todos sus aspectos.

Hace dos años que Game Republic comenzó la aventura de recorrer la niñez de uno de los guerreros más populares de los últimos tiempos y obra clave de Toriyama, la de Goku en Dragon Ball. Lo hicieron con *Dragon Ball: Origins*.

Esta segunda parte sigue contando la historia de Goku, concretamente, recorre los episodios de la segunda temporada de la serie de animación y continúa con el mismo planteamiento de la primera entrega mejorando algunos detalles de control y ampliando las opciones de inventario y habilidades del personaje.

El juego ofrece tres formas de control (botones, control y ambos), pero es el lápiz táctil el que consigue introducir mejoras en los combos, haciéndolos más profundos con respecto a la primera entrega al sugerir realizar estos golpes maestros mediante diferentes gestos sobre la pantalla.

Además de recorrer la historia de Goku y plantearlo en unos escenarios con un amplísimo mapa que recorre las ambientaciones de la serie de animación cuidando hasta el último detalle, el juego ofrece una nueva modalidad en cooperativo de dos jugadores para batirse con los jefes finales. En este caso, se utiliza la red inalámbrica y requiere multitarjeta, pero se convierte en un extra que alarga la vida de un juego con 59 episodios y unas 6 o 7 horas en su historia principal. ■



EL JUEGO COMBINA ACCIÓN, combate, lucha y toques de rol.

Mejoras

TODO VALE UN DINERO

Hasta para recorrer la infancia de Goku hace falta dinero. A lo largo del juego se irán recolectando lotes de oro y puntos de entrenamiento que serán muy útiles para ampliar las posibilidades del juego. Con éstos podemos acceder a la tienda del juego y dedicarnos a comprar objetos para mejorar nuestra salud o la potencia de nuestros golpes. Al mismo tiempo, los puntos de entrenamiento (TP) los podremos utilizar para mejorar los atributos de magia, de poder y de salud respectivamente. Es el elemento que añade el toque de rol al juego, pero es algo completamente accesible gracias a que se hace a través de un sistema de inventario muy simple al que se accede presionando Start y en el que encontramos además de los objetos y las propiedades de Goku, más información sobre las misiones y los personajes que aparecen.



- >Mejoras de jugabilidad en los combos.
- >Much más fluido en las animaciones.
- >El control es más profundo que antes.

Arriba y abajo

- >Lo van a disfrutar especialmente los amantes de Dragon Ball.
- >El mapa no es demasiado accesible.



Dragon Ball: Origins 2

Género: **Acción**
Desarrolladora: **Game Republic**
Editora: **Namco Bandai**
Precio: **30,95€**
Jugadores: **1-2**
Online: **Sí**
Idioma: **Textos**

Pegi



www.pegi.info

Las notas

Gráficos	Sonido	Jugabilidad	Adicción
8.0	7.6	8.2	7.8

Nota final

8.1

La opinión

EL JUEGO NO sólo ha tomado lo mejor de Dragon Ball, sino que es un buen resumen de todos los mejores juegos de acción en DS ya qu combina muchos de los avances de control y plantea actividades que saca el máximo partido a la consola, cooperativo incluido.



Por Ch. Antón

DS



Sherlock Holmes

Género: **Puzzle**
Desarrolladora: **Frogwares**
Editora: **Digital Bros**
Precio: **40,99€**
Jugadores: **1**
Online: **No**
Idioma:
Voces
Textos

Pegi



www.pegi.info

Las notas

Gráficos	Sonido
6.5	7.0

Jugabilidad	Adicción
8.5	8.0

Nota final



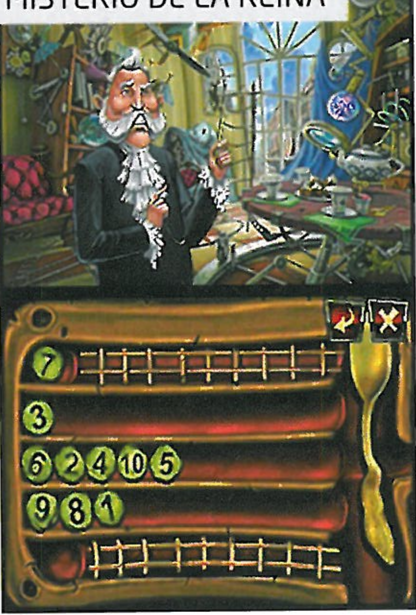
La opinión

CIERTO ES QUE se trata de un intento por atraer a los amantes de Layton hacia un personaje más conocido por el gran público, y que se queda lejos de ser lo que Layton supone para la DS, pero hay que decir que para quienes gusten de los puzzles, este Holmes no está mal.



Por David Sanz

DS SHERLOCK HOLMES Y EL MISTERIO DE LA REINA





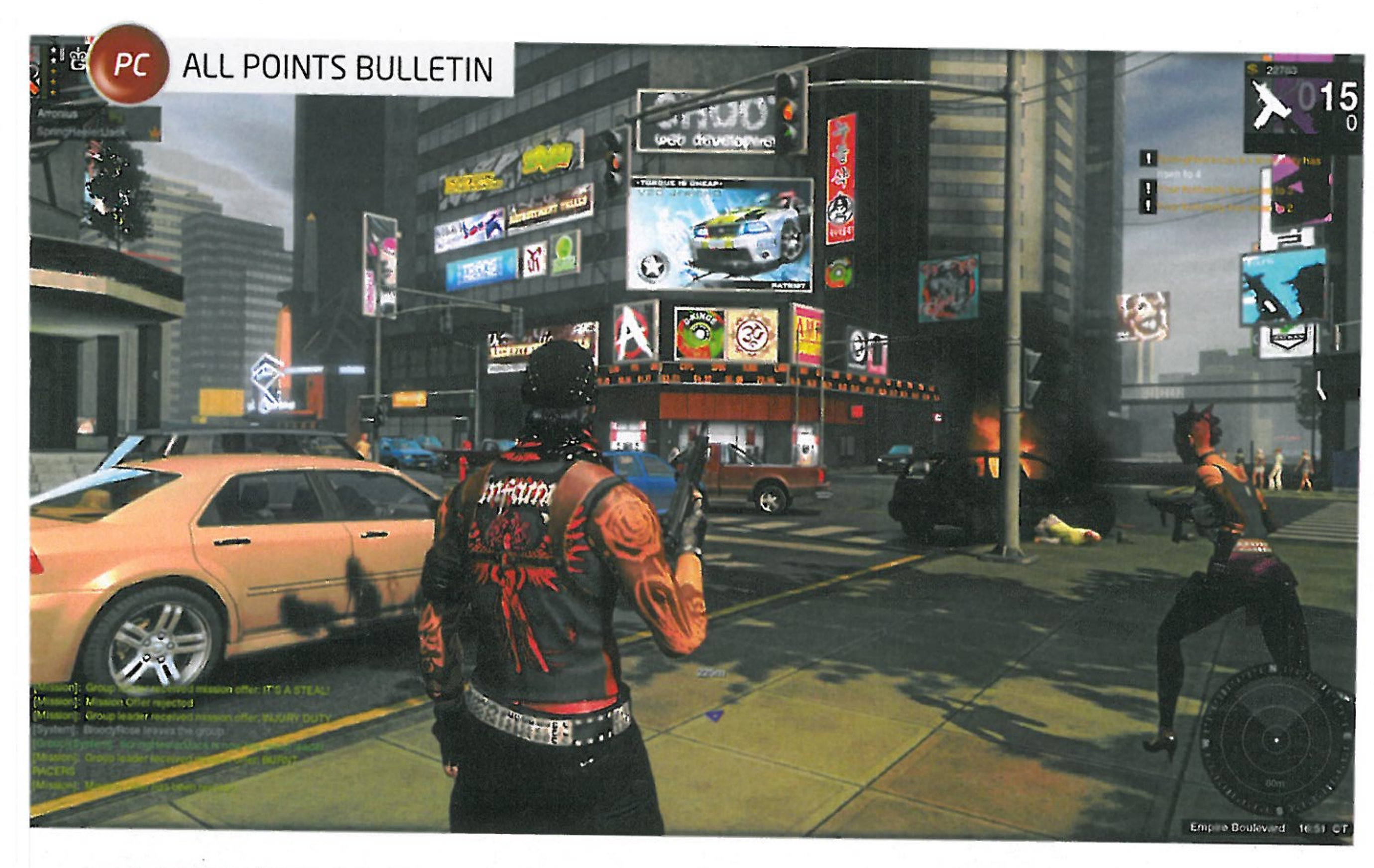
HOLMES TE RETA A DESVELAR EL SECRETO

La saga de rol japonés más influyente de todos los tiempos toma aire con una modalidad de juego cooperativo online de hasta cuatro jugadores.

El éxito cosechado por el Profesor Layton en DS no ha pasado desapercibido por nadie. Al igual que éste tomó lo mejor de los ya 'antiguos' Brain Training y desarrolló historias con puzzles y problemas a resolver dentro de una trama, son ahora otros quienes se fijan en el gran personaje de Nintendo para sacar tajada. Lo más destacado de este ***Sherlock Holmes y el Secreto de la Reina*** es, sin duda, y dejando al margen la historia, los puzzles típicos de este género y el hilo argumental al más puro corte Conan Doyle, la creación de hipótesis. Y es que a lo largo de nuestra aventura e investigación tendremos que vernos las 'caras' con ciertas hipótesis acerca de qué ha ocurrido en un lugar determinado, o cómo se han ido sucediendo acontecimientos en un orden establecido... Vamos, que tendremos que darle un poco al coco, pero más que para solucionar problemas típicos, para desempolvar un poco el sentido común. Lo peor, claramente, son los tiempos de carga y unas animaciones más que mínimas, dos factores que restan bastante atractivo a un juego que per se aporta un montón de problemas de lógica, puzzles, etc. Como seguirán sacando más títulos del famoso detective, esperamos que mejoren estos aspectos, sobre todo si quieren competir con el otro pequeño gran hombre. ■

UN INTENTO POR ATRAER A LOS AMANTES DE LAYTON HACIA OTRO PERSONAJE





BATALLAS SIN SUSTANCIA EN UNA CIUDAD ONLINE

El juego de acción online de Realtime Worlds llega con un aspecto excelente, pero con poca profundidad y creando muchas dudas entre sus expectantes aficionados

Llebábamos ya unos meses siguiendo de cerca el desarrollo de este juego de acción multijugador masivo online creado por la gente de Realtime Worlds (los padres del *Crackdown* original). Tomando como ejemplo la libertad y la acción urbana de aquel título exclusivo de Xbox 360, y con la ayuda del siempre 'pintón' Unreal Engine 3, se sacaron de la manga un proyecto muy atractivo: un juego online basado en la acción que mezclaba elementos propios de juegos como *GTA* y de los clásicos MMO.

All Points Bulletin es un prodigio técnico, vaya por delante esta afirmación. Cuenta con el editor de personajes más completo que hemos visto jamás, pudiendo crear a un héroe realmente único con su interminable biblioteca de accesorios, rasgos, tatuajes y demás, o personalizarlo también con tus propios diseños. Y luego, una vez en el lío, hasta 100 usuarios pueden jugar a la vez en la ciudad, con sus propios personajes tuneados a placer y sin que se resienta la técnica lo más mínimo. Esto es de alabar.

EL EDITOR DE PERSONAJES ES DESCOMUNAL





Pero en el apartado jugable es donde encontramos algunas pegas. Nada más comenzar a jugar podemos seguir una especie de tutorial que nos enseña nuestros principales habilidades y controles. Después ya podemos unirnos a algún grupo, o crear el nuestro propio con amigos, y comenzar a superar misiones y mandar en la ciudad. Estas misiones siempre nos enfrentan a un grupo contrario y los combates están asegurados. El problema es que las opciones de jugabilidad son mínimas (salta, corre, conduce, dispara...) y la profundidad de los personajes es cero. No se puede hacer crecer al personaje como estamos acostumbrados en otros MMO.

Así, aunque técnicamente el juego es una maravilla, la experiencia se queda en una lucha repetitiva y algo sosa. Esperamos que futuras expansiones añadan 'chicha' a este prometedor producto. ■

PC



ALL POINTS BULLETIN

Género: **Acción**
Desarrolladora: **Realtime Worlds**
Editora: **Electronic Arts**
Precio: **49,95€**
Jugadores: **1-100**
Online: **SÍ**
Idioma: **Textos**



Pegi



Las notas

Gráficos	Sonido
9.0	8.0

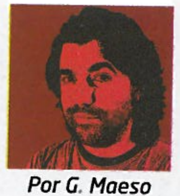
Jugabilidad	Adicción
6.0	5.7

Nota final

6.0

La opinión

DA LA IMPRESIÓN de que esta buena idea se ha quedado a medio camino. APB muestra un apartado técnico excelente con un editor de personajes sobresaliente, pero las sesiones de juegos son sosas y repetitivas y le falta mucha profundidad en la construcción y aumento de nivel de los personajes.



Por G. Maeso

Descargas

Comprar sin salir de casa

No nos olvidamos de analizar todos esos juegos que no vienen en cajitas de plástico, sino que para comprarlos sólo hay que tirar de VISA mientras nos desparramamos en el sofá.

LIMBO

PLATAFORMAS Y PUZZLES EN BLANCO Y NEGRO

Limbo llega al XBLA en exclusiva para convertirse en un clásico de la consola. Un título perfecto y lleno de originalidad que te transportará a un mundo oscuro, peligroso y lleno de misterios.

El juego empieza sin explicar nada al jugador, ni siquiera cómo jugar. En realidad no hace falta, ya que se juega de forma similar al mítico *Super Mario Bros*: tan sólo hay dos botones, uno para saltar y otro para coger objetos y accionar palancas, además del stick para desplazarnos.

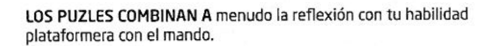
En ***Limbo***, un niño se despierta en un oscuro bosque y sólo alcanzamos a distinguir su silueta y el brillo de sus ojos. Comienza a caminar –a la derecha- y continúa superando adversidades en un viaje que durará 3 intensas horas con momentos para los puzzles y las plataformas. Una pequeña pista para interpretar el significado del juego: *el limbo es el lugar al que van los niños no bautizados*.

Todos los puzzles son imaginativos y exigen que el jugador piense de forma diferente cada vez que tiene que enfrentarse a un nuevo reto. La curva de dificultad está perfectamente ajustada y la verdad es que resulta bastante difícil quedarse atascado. La mayoría se resuelven con el método de prueba y error, siendo bastante habitual morir unas cuantas veces antes de hallar la solución. Los logros del juego consisten en encontrar unas pequeñas bolas de luz escondidas en caminos alternativos que previamente tendremos que descubir.

Gráficamente es un juego excepcional, perfectamente acabado y con una depurada estética en blanco y negro (y millones de grises intermedios) que recuerda a películas de cine negro o a un dibujo animado en movimiento. La música –en su mayoría ambiental- es arriesgada, pero tremendamente efectiva a la hora de otorgarle un aire de gravedad a los sucesos del juego. Una de las cosas que más nos ha gustado es el tratamiento especial que se le da a la muerte. Hay gore y desmembramientos, sí. Pero mientras que *Gears of War* invita a exclamar un "Sííííí ¡Tomaaaa eso!" cuando partimos por la mitad a un enemigo con la motosierra, en ***Limbo*** ocurre algo bien distino: la muerte no es tragedia, ni siquiera un drama, tan solo es sensación. Te sorprenderás a ti mismo aspirando aire en forma de "oh" cuando veas al niño morir por primera vez... Y esa sensación es algo que consiguen muy pocos títulos. En definitiva, un juego imprescindible dentro del catálogo de descargables de Xbox Live Arcade y una perfecta carta de presentación para su estudio, PlayDead.



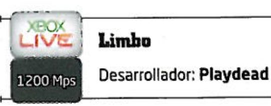




LOS PUZLES COMBINAN A menudo la reflexión con tu habilidad plataformera con el mando.



NO HAY NINGUNA INDICACIÓN de los controles, pero todo resulta muy intuitivo.





PIYOTAMA

› Hemos probado este genial mini para PSP y estamos enganchadísimos. Se trata de un divertidido juego de puzzles donde tenemos que alinear los huevos del mismo color y luego incubarlos para que nazcan los pollitos. Y así hacer hueco para los huevos que llegan. Simple y bonito.



ALAN WAKE, LA SEÑAL

› El primer contenido descargable del excelente *Alan Wake* ha llegado ya en forma de epílogo inmejorable. Se trata de una descarga obligatoria para los fans de este juego de acción ya que revela nuevos detalles de la trama y ofrece algunas mecánicas de juego interesantes. Dura alrededor de una hora, pero aún con esas merece la pena.

SCOTT PILGRIM CONTRA EL MUNDO: EL VIDEOJUEGO

GOOD OLD-FASHIONED LOVER BOY

Scott está enamorado de Ramona Flowers. Pero para conquistar su corazón tendrá que acabar con sus siete ex-novios, uno por uno, fase por fase.

Éste es el punto de partida de este beat'm up de la vieja escuela, con sus calles atestadas de enemigos, sus combos, sus jefes finales e incluso sus fases de bonus. Y todo con un pixelazo que nos devuelve a los primeros del género, con *Final Fight* y *Captain Commando* a la cabeza.

Al igual que este segundo, ***Scott Pilgrim contra el mundo*** está indicado para jugar principalmente en cooperativo. Sus fases son largas y los enemigos tardan mucho, demasiado quizás, en morir al jugar tú sólo. Cuatro personajes (Scott, Ramona y sus amigos Stephen y Kim) seleccionables, cada uno con sus combos (accesibles en su mayoría) y sus ataques especiales. Podremos realizar acciones en conjunto o incluso robar una vida a nuestro compañero cuando hayamos muerto.





Los escenarios son uno de los puntos fuertes del juego. Como te decíamos antes, siempre serán en scroll lateral a varios niveles, pero prácticamente cualquier objeto es susceptible de ser cogido y lanzado. Incluso, cuando haya nieve, podremos hacer bolas y lanzárselas a los enemigos, que se quedarán aturdidos. En cada escenario, al fondo, habrá tiendas en las que comprar alimentos que recuperan vida, accesorios o incluso canciones, así como fases de bonus en las que conseguir un buen puñado de dólares.

El único punto discutible es que bebe tanto de los clásicos arcade que no hay posibilidad de guardar la partida a mitad de fase. Hay que pasárselo del tirón. En total unas cuatro horas a las que se le suman los modos de oleadas de enemigos. Un imprescindible para los amantes de los clasicazos.



Scott Pilgrim contra el Mundo: El Videojuego
12,99 €
Desarrollador: **Ubisoft Mont.**
9.0





Castlevania Harmony of Despair

NOCHE DE CASTILLOS EN COMPAÑÍA

El juego cooperativo es indudablemente una cosa que 'mola'. Introducirlo en un *Castlevania* parece, a priori, una buena idea. Esa es la premisa de este *Harmony of Despair*, aunque falla en la ejecución y emborrona el resultado. En principio la gran novedad es que todo el mapa está revelado, lo que elimina el componente de exploración de todo juego de esta saga. Eso da como resultado un título en el que seis jugadores deben luchar en equipo por superar cada uno de los cinco mapas incluidos dentro de un tiempo límite. Jugado de esta manera estamos ante un juego muy divertido, pero corto.

El problema viene cuando no disponemos de compañeros (no es recomendable buscar partidas en Xbox Live puesto que lo habitual en estos casos es que cada uno vaya a lo suyo), entonces la jugabilidad se torna mucho más limitada e incluso aburrida. Si a esto añadimos que técnicamente no es ninguna maravilla...

XBOX LIVE
Castlevania Harmony of Despair
1200 Mp
Desarrollador: **Konami**
8.0

Todos los atajos para triunfar

Un mes más os dejamos con los mejores trucos para disfrutar al máximo de vuestros videojuegos preferidos. Sin pasarlo mal, ahorrando tiempo y desbloqueándolo todo.



Crackdown 2



Desbloquea todos los logros. Totales: 50. Gamerscore: 1000G

10 Puntos:

› **Control de plagas:** Cierra una grieta de monstruos, tú solo o junto con otro agente.

› **Abrelatas:** Acaba con 5 enemigos usando un sólo cilindro de gas.

› **Mosh pit:** Pasa un vehículo entre agentes, 3 veces, usando escopetas UV. No dejes que toque el suelo.

› **Yippee-Kai-Yay:** Estrella un SUV de la Agencia contra un helicóptero en el aire.

› **¡Strike!:** Mata a 25 monstruos lanzándoles objetos o vehículos.

› **Rodando hacia la victoria:** Elimina a un enemigo con una torreta, mientras estás en el aire, cabeza abajo, solo o con otro agente.

› **Masacre:** Realiza 20 ataques mano a mano consecutivos, transcurriendo menos de 3 segundos entre ataque y ataque para poder encadenarlos.

› **Scarface:** Con la ametralladora Gatling, mata a 20 enemigos en 10 segundos.

› **Factor cero:** Usa un arma UV para matar 20 Monstruos en menos de 10 segundos.

› **Coche escoba:** Con un vehículo, mata a 5 enemigos en un solo derrape.

› **Muñeco vudú:** Usa el arpón para ensartar a 5 enemigos en un mismo vehículo.

› **Bombardero:** Provoca 30 explosiones en 60 segundos.

› **25 maneras de morir**: Encuentra 25 maneras distintas de destruir tu cuerpo clonado.

› **Salto entre coches:** Salta de un vehículo en movimiento a otro.

› **Pisoteador:** Salta de un helicóptero de La Agencia y mata a un enemigo usando un golpe terrestre.

› **Party Bus:** Cuatro agentes en un bus de combate, uno conduciendo y los otros tres disparando, deben saltar a través de un anillo, a modo de espectáculo cirsense sangriento.

› **Martillo neumático:** Mata a 5 enemigos con un solo ataque terrestre.

› **Cuentacuentos:** Recoge y escucha un registro sonoro.

› **A simple vista:** Consigue un orbe oculto.

› **Salto mortal:** Desde lo alto de la torre de La Agencia, salta a la chimenea y sobrevive.

› **Planeando sobre la ciudad:** Usando el traje de vuelo, planea por cada una de las islas de Pacific City sin pisar el suelo.

› **LIVE y más LIVE:** Consigue los orbes online en Pacific City.

› **El primer peldaño:** Consigue un orbe de agilidad.

› **Amante de la velocidad:** Completa una carrera en los de tejados.

› **En la red:** Captura un orbe de resistencia de agilidad o un orbe de resistencia de conducción.

20 Puntos:

› **Primer obstáculo:** Sobrevive a los diagnósticos de la Agencia, superando el entrenamiento y obteniendo refuerzos para Pacific City.

› **Conéctate:** Ubica y activa una unidad de absorción, solo o con otro agente.

› **Big Bang:** Supervisa el montaje y detonación de una torre de luz, solo o con otro agente.

› **El portador de la luz:** Detona todas las torres de luz de Pacific City, solo o con otro agente.

› **Todo bajo control:** Conserva todas las posiciones tácticas dentro de una fortaleza de la Célula, solo o con otro agente.

› **El cerrajero:** Cierra todas las grietas de monstruos de Pacific City, solo o con otro agente.

› **El poder de la torre:** Completa la fase final del proyecto Sunburst en la Torre de La Agencia, solo o con otro agente.

› **Libro cerrado:** Colecciona y escucha todos los registros sonoros de Pacific City.

› **Corredor renegado:** Consigue todos los orbes de resistencia de agilidad en Pacific City.

› **Conductor renegado:** Consigue todos los orbes de conducción de resistencia en Pacific City.

› **Aprendiz de todo:** Completa un objetivo de cada clase en Pacific City.

› **Planeando en equipo:** Cuatro agentes deben planear a través del espacio aéreo de cada isla a menos de 30 segundos del líder.

› **Corredor de las calles:** Completa todas las Carreras de las calles en Pacific City.

› **Corredor de azoteas:** Completa todas las Carreras de los tejados en Pacific City.

› **Corredor aéreo:** Planea a través de todos los Anillos de acrobacia de traje de vuelo en Pacific City.

› **Acróbata:** Salta con un vehículo a través de todos los Anillos de acrobacia de vehículos en Pacific City.

30 Puntos:

› **Sexto sentido:** Encuentra y recoge todos los orbes ocultos en Pacific City.

50 Puntos:

› **Enchufado:** Localiza y activa todas las unidades de absorción en Pacific City, solo o con otro agente.

› **Salvador de Hope Springs:** Detona todas las torres de luz de Hope Springs, solo o con otro agente.

› **Salvador de Green Bay:** Detona todas las torres de luz de Green Bay, solo o con otro agente.

› **Salvador de Unity Heights:** Detona todas las torres de luz de Unity Heights, solo o con otro agente.

› **Ubicar y reubicar:** Conserva todas las posiciones tácticas de Pacific City para la Agencia, solo o con otro agente.

› **Rey del mundo:** Consigue todos los orbes de agilidad en Pacific City.

› **¿Quién es tu papá?:** Desarrolla todas tus habilidades al máximo.

› **Monumento al orbe:** Encuentra y recoge todos los orbes de agilidad, resistencia, ocultos y online de Pacific City.





Lego Harry Potter Años 1-4

Para conseguir estas ventajas, entra en la tienda de artículos mágicos del Sabihondo en el callejón de Diagon y habla con el vendedor del piso de arriba. Una vez allí podrás introducir los siguientes códigos.

Códigos de hechizos:
- **KWWQ44:** Tarentallegra
- **2M2XJ6**: Locomotor Mortis
- **U6EE8X:** Slugulus Eructo
- **UWDJ4Y:** Pasmar
- **YZNRF6:** Viaje Jinx
- **ND2L7W:** Flipendo
- **YEB9Q9:** Incarcerous
- **VE9VV7:** Accio
- **CD4JLX:** Engorgio Skullus
- **ERA9DR:** Glacius
- **H8FTHL:** Herbifors
- **QFB6NR:** Anteoculatia
- **6DNR6L:** Calvorio
- **9GJ442:** Colovaria
- **UW8LRH:** Redactum Skullus
- **MYN3NB:** Entomorphis
- **2UCA3M:** Rictusempra
- **JK6QRM:** Multicorfors

Códigos generales:
- **89ML2W:** Regenerar corazones
- **J9U6Z9:** Corazones extra
- **QQWC6B:** Invencibilidad
- **HZBVX7:** Siluetas
- **F88VUW:** Pista de hielo
- **4DMK2R:** Disfraz
- **AUC8EH:** Las varitas se convierten en zanahorias
- **BMEU6X:** Mandrágora del canto
- **HA79V8:** Detector de fichas de personaje
- **ZEX7MV:** Rescate
- **H27KGC:** Clavos
- **74YKR7:** Puntuación x2
- **J3WHNK:** Puntuación x4
- **XK9ANE:** Puntuación x6
- **HUFV2H:** Puntuación x8
- **H8X69Y:** Puntuación x10
- **67FKWZ:** Imán clavos
- **84QNQN:** Detector de bloques dorados.
- **T7PVVN:** Navidad
- **FA3GQA:** Magia rápida
- **Z9BFAD:** Cavar rápido
- **TTMC6D:** Detector de cresta de Hogwarts
- **84QNQN:** Detector de bloques dorados.

Códigos de bloques dorados:
- **QE4VC7:** Bloque dorado 01
- **FY8H97:** Bloque dorado 02
- **3MQT4P:** Bloque dorado 03
- **PQPM7Z:** Bloque dorado 04
- **ZY2CPA:** Bloque dorado 05
- **3GMTP6:** Bloque dorado 06
- **XY6VYZ:** Bloque dorado 07
- **TUNC4W:** Bloque dorado 08
- **EJ42Q6:** Bloque dorado 09
- **GFJCV9:** Bloque dorado 10
- **DZCY6G:** Bloque dorado 11



Nier

- **Dinero fácil**: Después de desbloquear el área de cosecha que está enfrente de la casa de Yonah, dirígete a la segunda aldea, hacia al sur, y allí compra 15 semillas de arroz y 15 fertilizantes. Vuelve al área de cosecha, abona las zonas de cultivo, planta inmediatamente las semillas y riégalas. Guarda a y sal al menú principal. Ahora ve a la configuración de la consola y cambia la fecha, adelántala un día. Inicia el juego y carga partida, la cosecha estará lista para recogerse y obtendrás unos beneficios de venta de 90.000 piezas de oro.



Skate 3

Introduce los siguientes códigos en el menú de Extras:
- **CDeadspacetoo**: Juega con Issac Clarke de Dead Space.
- **Mcfly**: Desaparecen camiones y ruedas.
- **Miniskaters**: Activa el modo Miniskaters.
- **Zombie**: La pantalla se vuelve amarilla y los peatones te persiguen.
- **Streetsweeper**: Restaura todos los objetos a su posición.





Earthworm Jim HD

Desbloquea todos los logros. Totales: 12. Gamerscore: 200 G
- **Especialista canadiense (5G):** Cuélgate de la cabeza de un alce con el látigo.
- **Castigo al banquero (5G):** Golpea al banquero con el látigo en "Qué diablos?"
- **Coleccionista de basura (10G):** Mata al jefe basura en "Nueva Junk".
- **Invasor de átomos (10G):** Recoge 100 átomos (sin salir del juego)
- **Un logro mocoso(10G):** Lanza la vaca en "Nueva Junk".
- **Átomo Jefferson (15G):** Recoge 500 átomos (sin salir del juego).
- **Coleccionista espacial (15G):** Recoge más de 100 orbes azules (sin salir del juego).
- **Asociación mundial (15G)**: Completa todos los niveles en Xbox LIVE.
- **Super coleccionista espacial (20G):** Recoge más de 300 orbes azules (sin salir del juego).
- **Líder de genialidad (25G)**: Sé el número 1 en cada nivel en Xbox LIVE.
- **¡Superhéroe! (35 G)**: Completa el modo un jugador e dificultad original y en menos de 50 minutos.
- **Earthworm nunca muere (35G)**: Completa el modo un jugador en dificultad original y sin perder ni una vida.

Wii

Zombie Panic in Wonderland

DESBLOQUEA DIFERENTES PERSONAJES Y OTRO MODO ESPECIAL DE JUEGO

Para ello, cumple las siguientes condiciones:

- **Dorothy:** Alcanza el nivel 2-1 del modo historia.
- **Blancanieves:** Alcanza el nivel 3-2 del modo historia.
- **Alicia:** Completa el modo Historia dos veces.
- **Blancanieves conejita:** Completa el modo Historia tres veces.
- **Caperucita Roja:** Completa el modo Historia cuatro veces.
- **Desafío Supervivencia en el modo Arcade (barco pirata):** Completa el modo Historia una vez.

iPhone > Chaos Rings

Un RPG a la altura de los más grandes

ROL JAPONÉS EN PANTALLA TÁCTIL

Los creadores de *Final Fantasy* se toman muy en serio la plataforma de Apple y lanzan el juego de rol más ambicioso que jamás hayas jugado con los dedos.

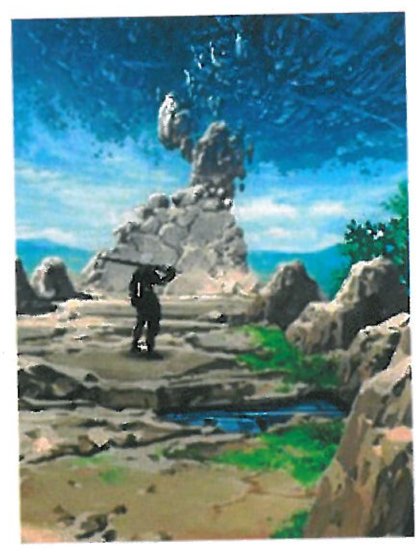
No ha pasado demasiado tiempo desde que los primeros iPhone y iPod Touch comenzaban a contar con juegos descargables, esos pequeños y graciosos juegos de puzzles típicos del universo de aplicaciones para móviles. Pero las cosas han cambiado mucho, el sistema operativo de iPhone no hace más que mejorar, y ahora la Apple Store está cargada de juegazos a la altura de cualquier videoconsola convencional. Y para muestra, esta obra de arte de Square-Enix.

Chaos Rings es el mejor juego de rol (si te gusta el estilo RPG japonés) que puedes encontrar en el catálogo de iPhone (y también el más caro). Un juego muy al estilo 'Final Fantasy' que muestra un apartado gráfico de infarto. El juego usa personajes modelados en tres dimensiones con fondos pre-renderizados en 2D que son una auténtica maravilla. Además durante los combates todo pasa a ser 3D, y estas escenas son épicas.

El argumento de *Chaos Rings* gira alrededor de un torneo llamado Ark Arena en el que cinco parejas de todo el mundo son obligadas a luchar hasta la muerte. A nosotros nos toca tomar el control de una de esas parejas y lanzarnos a recorrer decenas de localizaciones y mazmorras, luchar contra cientos de enemigos e ir desvelando la historia. Además de la exploración y los geniales combates por turnos, el juego se mezcla con algunos niveles en los que hay que resolver diferentes puzzles. Una mezcla genial que tiene como principal inconveniente, además de su elevado precio, el idioma. Como ocurre en demasiadas ocasiones, el juego está en inglés, aunque es cierto que el idioma tampoco es un elemento vital para entender y disfrutar de este adictivo RPG.



LAS BATALLAS POR TURNOS cuentan con un sistema de combate muy ágil e intuitivo.



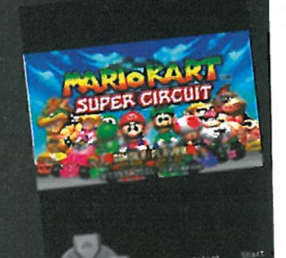
EL ÉXITO DE ESTE RPG HA HECHO QUE SQUARE LANCE UNA VERSIÓN PARA IPAD EN HD

Chaos Rings

Desarrollador: **Square-Enix**
Precio: **10,49 €**
Lanzamiento : Ya disponible

9.4

Prueba Mojo GBA, un emulador genial de Game Boy Advance para Android



iPhone > Draw Slasher: Dark Ninja vs Pirate Monkey Zombies

PULGARES AFILADOS

Un juego genial que enfrenta a un ninja contra hordas de monos piratas zombies. Si esto no es el paraíso...

En el catálogo de juegos de la Apple Store hay una temática que abunda especialmente: los zombies. Por eso vamos a recomendar un juego de muertos vivientes cada mes. Pero esta primera entrega es mucho más, porque no sólo se trata de un juego de zombies, sino un juego de monos piratas zombies. Y para combatirlos, qué mejor que un ninja. Pues eso es básicamente Draw Slasher, un juego de supervivencia donde hay que acabar con cientos de 'monos piratas zombies' con la ayuda de la catana de un oscuro y sanguinario ninja.

El juego ofrece hasta seis modos diferentes, dos escenarios distintos y decenas de enemigos. Y lo mejor es el control del juego, donde nos movemos a los lados con unos útiles cursores mientras dibujamos los cortes de catana a mano alzada, con la yema de los dedos, en la pantalla de nuestro iPhone. Tu apunta a la cabeza, que el ninja hará el resto.





Draw Slasher...

Desarrollador: **Mass Creation**
Precio: **0,79 €**
Lanzamiento : Ya disponible

8.5



iPhone, Java > El Equipo A

TOLLINAS PORTÁTILES

El Equipo A ha vuelto, y aunque sea sin B. A. Barracus y sin el cameo de Anita Obregón, su esencia sigue con ellos. El juego cuenta con 15 niveles cargados de acción donde podrás manejar a los cuatro mercenarios de la adaptación cinematográfica. La versión Java funciona bien y es bastante divertida. En cuanto a la versión para dispositivos de Apple, cuenta con mejores gráficos, 5 niveles extra y la ventaja de jugar con su pantalla táctil. Nos encanta que los planes salgan bien... ¿y a ti?.

El Equipo A

Desarrollador: **Gamehouse**
Precio: **3,06 € (Ovi); 0,79 € (iTunes)**
Lanzamiento: **Ya disponible**

6.0

iPhone > Archetype

DISPAROS MULTIJUGADOR

Impresionante shooter futurista para disfrutar en compañía.

Está muy extendida la idea de que el iPhone, el iPhone Touch o el iPad no están hechos para los juegos 'hardcore', como por ejemplo los shooters. Ese mito se cae completamente cuando uno se descarga Archetype de la Apple Store. Este impresionante juego de acción multijugador, que nos permite disfrutar de partidas a muerte por equipos (cuatro contra cuatro) nos ha dejado alucinados. Si lo pruebas ya no vas a parar. Es adictivo hasta decir basta y todos los datos de tus partidas se publican online en tiempo real, en la web del juego y en Facebook.

Archetype

Desarrollador: **Villain LLC**
Precio: **2,39 €**
Lanzamiento : Ya disponible

9.4



iPhone > Canabalt

PIES EN POLVOROSA

Después del éxito de la versión flash que puede jugarse en PC, este genial juego independiente llega en versión para los dispositivos de Apple. Un juego simple, sencillo, con diseño retro, que nos hace saltar y saltar por los tejados en una delirante y tensa huida hacia delante. Consigue la mayor distancia posible en tu loca escapada y disfruta de su genial banda sonora.

Canabalt

Desarrollador: **Semi Secret Software**
Precio: **2,39 €**
Lanzamiento: **Ya disponible**

8.0

TECNOLOGÍA

ASUS VGA ROG ARES

LA NUEVA ARES, PARA MUY EXIGENTES

Heredera de la popular Mars, la ROG Ares ofrece dos núcleos Radeon HD5870 a 850MHz y se presenta como la gráfica de más alta gama de la actual generación.

Web: www.asus.es **Precio:** 1.420€

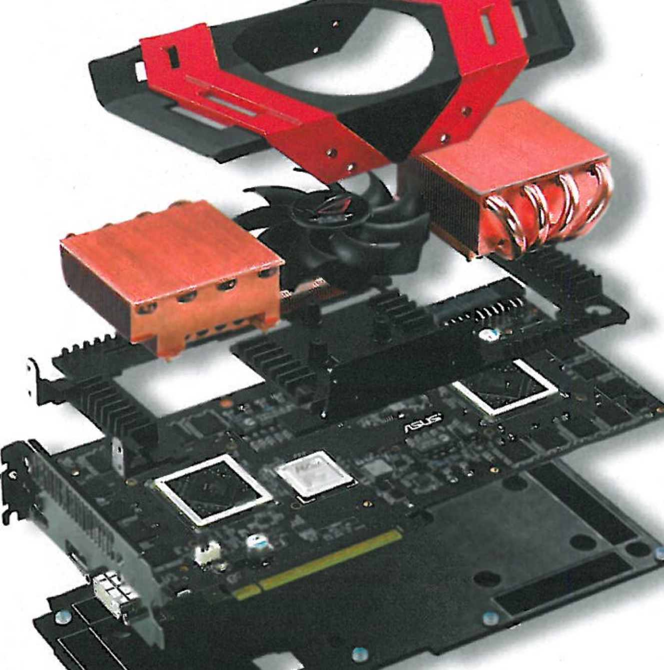
Los montajes exclusivos de gráficas vienen siendo habituales en los últimos años. Se trata de ediciones especiales fuera del modelo de referencia de los fabricantes con relojes subidos y, normalmente, más RAM. Si hace poco os ofrecíamos el modelo de Zotac, esta vez le toca el turno a los amigos de Asus con la gráfica de ultra lujo que viene a sustituir a la popular *Mars*, que tantas alegrías dio a aquellos afortunados que pudieron pagarlas.

Esta que nos ocupa es un caso similar, basada en un doble núcleo de Radeon HD5870 subido a 850Mhz que alcanza un rendimiento superior en un 32% a los diseños de referencia. ARES incluye 3.200 procesadores stream y 4GB de memoria RAM GDDR5 a 1,2GHz. Esta última características es donde la Ares se lleva la palma.

Las posibilidades de 'overclocking' de esta gráfica son abrumadores, cumpliendo la norma ROG (Republic of Gamers) de Asus, que permite, entre otra cosas, un control directo de las especificaciones del chip y las memorias y que permite también el uso de sistemas de control de Asus exclusivos.

Físicamente, la ***Asus ROG Ares*** también mejora la configuración de referencia: Asus asegura que su gráfica trabaja en un silencio casi completo y se mantiene refrigerada en todo momento. Para asegurar un óptimo comportamiento técnico, incorpora una solución a medida que incluye un ventilador de 100mm. capaz de mover un volumen de aire 6 veces mayor y disipadores de 8mm en cobre 100% libre de oxígeno. Paralelamente, los niveles de ruido quedan reducidos a la mínima expresión mediante la sincronización de los ventiladores y el equilibrio de la instalación para minimizar vibraciones.

Sin lugar a dudas, la elección gráfica para los sibaritas y muy exigentes.



La ficha

- **Modelo:** ATI Radeon™ HD 5870 X2
- **Memoria:** 4GB GDDR5
- **Stream processors:** 1.600x2=3.200
- **Reloj memoria:** 4.800MHz (1.200MHz GDDR5)
- **Memo interfaz:** 256-bits x2
- **Salidas:** 1x dual-link DVI-I nativo
  1 x single-link DVI mediante adaptador HDMI - DVI
- **Tamaño:** 11 x 5"
- **Incluye ratón gaming ROG**

> "La presentación de la Asus ROG Ares es inmejorable, con estuche de lujo"



Por Duardo

POTENCIA GRÁFICA

Este mes queremos que renueves tu gráfica. Pero tranquilo, sabemos que nuestra propuesta es cara de narices. Pero... ¿a ninguno de nosotros se le hace la boca agua viendo algunos coches de nuestra revista hermana Marca Motor? Pues eso.

¿SABÍAS QUÉ... LA ASUS ROG ARES

...incluye el chip de ATI HD5870 que, hoy en día, no tiene competidor, al menos en su configuración dual como la que nos ocupa?

...el sistema de 'overclock' Rog Connect incluido en todos los productos de la serie Republic of Gamers puede ser controlado desde un portátil externo o dispositivo compatible?



ANÁLISIS

TECLADO WIRELESS PERIBOARD-707 PLUS

Sistemas Ibertrónica trae a España este teclado inalámbrico de la firma alemana Perixx: 2.4Ghz, touchpad y mando a distancia independiente.

Web: www.perixx.com/es **Precio:** 75,99€

Sirva este análisis para que le echéis un ojo a los productos del fabricante. Porque la alemana Perixx nos ha sorprendido gratamente en algunas soluciones de entrada que ofrecen para el usuario de PC. No dudéis en echarles un ojo.

El teclado que nos ocupa es de formato expandido, wireless 2.4Ghz de hasta 10 metros de distancia para su correcto funcionamiento, incorpora un touchpad en el lateral y un mando independiente con 9 teclas de acceso directo para su uso con la televisión, el vídeo o el Media Center.

Nos ha gustado tanto su funcionalidad como su concepto. Además de no ser excesivamente caro para lo que ofrece.



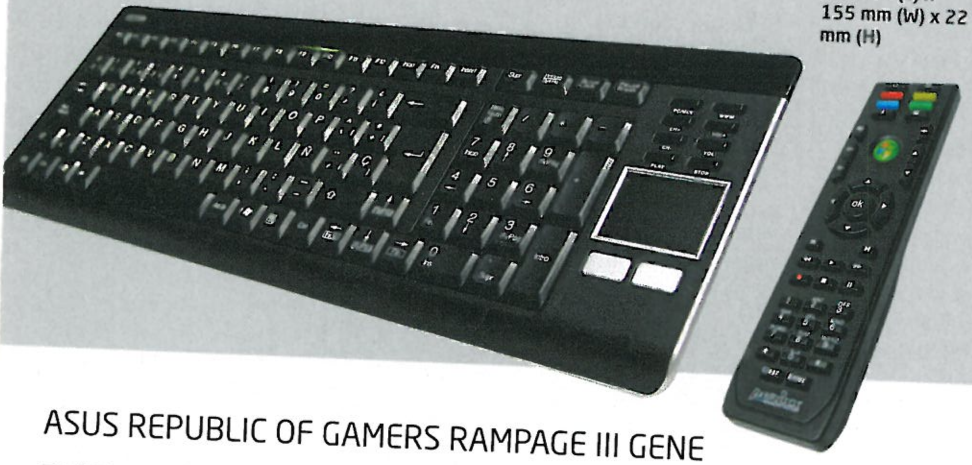
La ficha

- **Descripción:** Teclado inalambrico RF de 2,4 GHZ
- **Ratón:** Almohadilla tactil
- **Compatible:** Media Center y diversos equipos de entretenimiento para el hogar
- **Conexión:** Dispositivo receptor USB
- **Dimensiones:** 444 mm (L) x 155 mm (W) x 22 mm (H)

Nota final

UN BUEN PRODUCTO que os servirá para muchas cosas. Atractivo y resistente. ¡Échale un ojo a su web!

7.8





IDAPT I4

UNA BASE PARA CARGARLOS A TODOS

Una elegante base de carga compatible con más de 3.500 dispositivos portátiles.

Web: www.idaptweb.com **Precio:** 49.95€

Ya es hora de eliminar esa docena de cables y cargadores que acumulas en los enchufes de casa. Ahora podrás cargar todo en una sola base de carga. El Idapt i4 es una base plana muy elegante (disponible en negro, blanco o plata) que te permite cargar cualquier dispositivo portátil (móviles, MP3, iPhone, Ipods, cámaras digitales, PSP, Nintendo DS...). El i4 incluye seis clavijas intercambiables, las de las conexiones más utilizadas, y luego puedes ir adquiriendo otras clavijas específicas para otros aparatos. Estas clavijas adicionales cuestan 7,99 euros cada una. Una elegante y práctica manera de tener tus aparatos portátiles cargados en todo momento. Nos encanta. ■

ASUS REPUBLIC OF GAMERS RAMPAGE III GENE

EL CENTRO DE TU PC

Asus está que se sale. La placa más potente en formato microATX que continúa la popular serie GENE.

Web: www.asus.es **Precio:** 276,95€

Asus renueva su *Rampage ROG* y llega al modelo *III* ofreciendo grandes prestaciones para los amantes del 'overclock'. Basada en el chipset de Intel X58/ICH10R, os servirá para micros de socket 1366 como los nuevos *Core i7* de seis núcleos. Dispone de las últimas novedades como 2 USB 3.0 o SATA 6 Gbs. El audio no se queda corto, porque incorpora una tarjeta *Asus Supreme FX X-Fi 2* y la conexión Gigabit LAN, recomendada para juego en red. El sistema propietario ROG Connect facilita un 'overclocking ' nativo por hardware remoto mediante conexión USB. ■

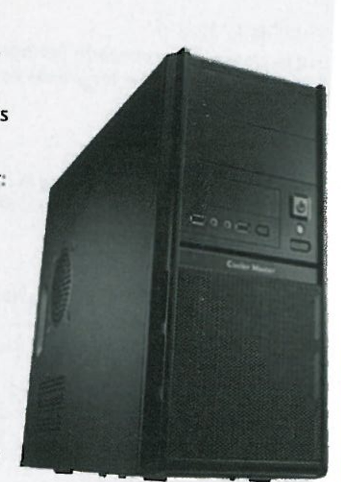


FLASHES

■ **Caja Cooler Master Elite 342**

CAJA DE LUJO PARA MICROATX

En Marca Player nos gustan especialmente las cajas Cooler Master: La Elite 342 no es una excepción. En esta ocasión, la Cooler Master Elite 342 ofrece un formato microATX, fabricada en acero SECC y plástico ABS, malla frontal de ventilación y ventilador frontal de 120mm con posibilidad de instalar



Comunidad



El punto de encuentro MARCAPLAYER para los fans de la blanquita de Microsoft.



EL RETO DE XBOX 360

Gánanos en Live

Xcast, Melongasoil y Marca Player son tus rivales. Agrégalos y demuestra quien manda en la red de juego online de 360.

EL RETO:
Nuestros tres gladiadores de Xbox Live han sido humillados repetidas veces. Si tú también quieres mojarles la oreja, agrégalos y mándales un mensaje para retarles a través del Live.

La pregunta

Pregunta ¿sin respuesta?



javivara93 miembro del foro de accesoxbox.com

"He visto una noticia relacionada con el juego *James Bond 007: Blood Stone*. ¿Sabéis si este juego será la continuación del *007: Quantum of Solace*? ¿Saldrá para Xbox 360?"

Respuesta: Según tenemos entendido, el guión será completamente nuevo y está escrito por Bruce Feirstein, creador de las historias de las películas de 'El Mañana Nunca Muere' o 'El Mundo Nunca es Suficiente'. Saldrá para Xbox 360 y combinará conducción y acción.



paco140283 miembro del foro de accesoxbox.com

"He tenido problemas con el código para 'La Señal' de Alan Wake. ¿Qué puedo hacer?

Respuesta: Microsoft comunicó que reenviaría los códigos a las personas con problemas con la expansión de Alan Wake. Llama al servicio de atención al cliente. Entra en el foro de *www.accesoxbox.com* y plantea tus dudas.

1 Xanti Ugarte
E-mail

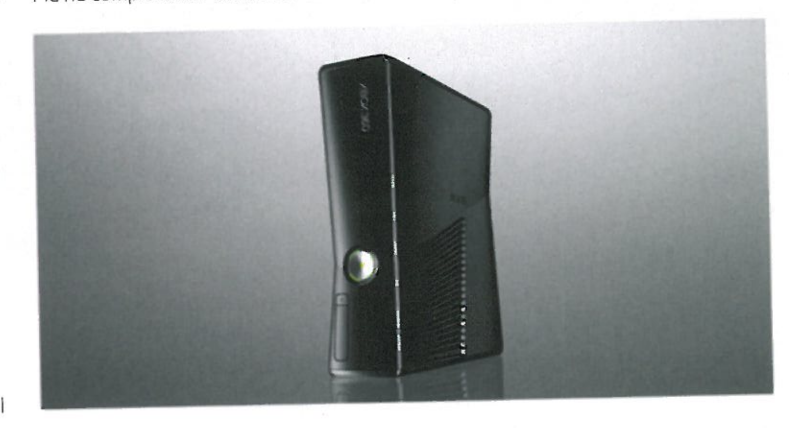
Hola chicos, me gusta mucho vuestra revista. Tengo unas preguntas sobre juegos y espero que me podáis ayudar.
1. ¿Hay algún modelo de xbox 360 sin ningún complemento? Quiero decir sin mandos, disco duro, cables... (sólo la máquina). Y si la hay, ¿cuánto vale?
2. ¿Por qué los juegos de EEUU llevan el código *NTSC* en vez de *PAL*?
3. ¿Se sabe la fecha de lanzamiento de la quinta entrega de la mítica saga *The Elder Scrolls*?

Respuesta:
Siempre a vuestro servicio. Aquí van las respuestas a tus preguntas:
1. No existe ningún pack que incluya únicamente la consola. La única manera de hacerte con una Xbox 360 'pelada' sería a través de canales no oficiales, como puede ser por ejemplo una tienda de segunda mano. Sin embargo te recomendamos encarecidamente que pienses en hacerte con una nueva Xbox 360 negra de bajo precio, ya que usa un nuevo cable de alimentación y su disco duro es de 4 GB, perfecto para tus partidas, pero con opción de meterle otra unidad de mayor capacidad. Su precio será de 149 € y estará disponible cuando leas estas líneas.
2. *PAL* y *NTSC* son dos sistemas de codificación de la televisión. El *PAL* es el adoptado en Europa y Australia, mientras que el *NTSC* es el que utilizan en América. Las diferencias prácticas se plasman el la resolución y número de imágenes por segundo. Nosotros usamos 720x576 y 25 fotogramas por segundo. En cambio la señal *NTSC* funciona a 720x480 y 29.9 fotogramas por segundo. Por esto ambos sistemas son incompatibles.
3. A día de hoy no hay nada anunciado a este respecto, aunque no sería de extrañar que en Bethesda estuvieran ya trabajando en una nueva entrega de esta saga. De ser así podrás leerlo en estas páginas.

2 Ana Cabrera
E-mail

Hola equipo Marca Player, me encanta vuestra revista y vuestras respuestas a nuestras dudas. Aquí va la mía.
Me he comprado un ventilador externo llamado cooler fan que se enchufa en la corriente de la Xbox 360. Me lo recomendó un amigo, pero luego leyendo en algún foro he visto que dicen que a la larga perjudica a la consola, ya que la quita energía. ¿Es eso cierto?
También he oído que las Xbox 360 fabricadas en el año 2007 ya no tienen el problema del sobrecalentamiento. ¿Eso es verdad? De un tiempo a esta parte parece haber desaparecido de las revistas y páginas Web.

Respuesta:
Hola, con las señas que das es difícil saber el modelo concreto que has adquirido, pero es cierto que estos ventiladores ayudan a preservar tu Xbox 360 alejada de las maléficas tres luces rojas. A esto además te añadimos una recomendación, juega con la consola en horizontal. Este pequeño



El busca logros

Los claves para conseguir los logros más complicados de los juegos de XBox 360.





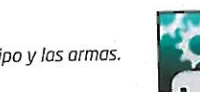
Héroe a la carta - 10G
Proveedor del bien, azote del mal





Morir no tiene sentido- 10G
Completa el juego de una sentada con cinco muertes o menos. .

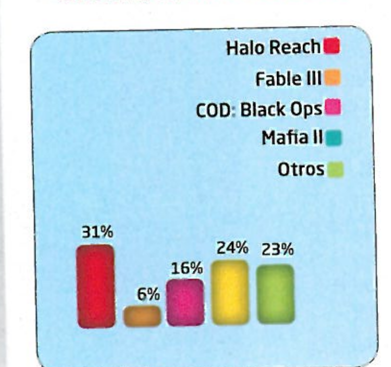




Gearhead- 30G
Desbloquea todo el equipo y las armas.

La encuesta de www.accesoxbox.com:





¿Cuál es tu próximo lanzamiento más esperado?

A) Halo Reach - 31%
B) Fable III - 6%
C) COD: Black Ops - 16%
E) Mafia II - 24%
F) Otros - 23%

EL MES QUE VIENE:
¿Qué te ha parecido Mafia 2?

Entre los que participen en la encuesta se sorteará un juego de Xbox Live Arcade.

MANDA TUS DUDAS

Manda un mail con tus dudas a:
marcaplayer@unidadeditorial.es con el asunto: **Comunidad Xbox 360**
Las respuestas serán publicadas en el siguiente número, siempre teniendo en cuenta el espacio.





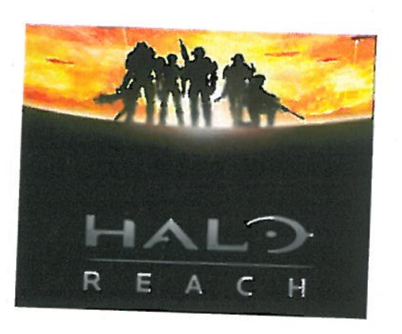
Participa

truco ha extendido algunas semanas la vida de nuestras consolas aquí en la redacción. Respecto al problema de energía, no es en absoluto preocupante, por lo que no hay contraindicación de estos ventiladores. Aquí estamos para responderte estos problemillas que nos planteas.
Lo que nos comentas de las consolas del año 2007 no es en absoluto cierto, de hecho son algunos de los modelos más castigados por el síndrome TLR. Las únicas consolas que de verdad están a salvo de esta dichosa enfermedad son las nuevas Xbox 360 de tamaño reducido.

3 Guitarhero
E-mail

Me llamo Jose y escribo para quitarme de la cabeza algunas dudas. Aunque todavía no tengo xbox 360 en breve la compraré. La cosa es que según vuestro avance sobre *Halo: Reach*, una edición coleccionista (edición legendaria) saldrá a la venta. He estado investigando, pero en ninguna Web la venden. ¿En qué tiendas la venderán ? La segunda es que si sería posible que sacaséis la guía de este juego.

Respuesta:
Podrás encontrar tres versiones diferentes en cualquier tienda de videojuegos (hasta fin de existencias, claro está). La 'normal', al precio de 64.95€. La limitada llegará en una caja especial y contiene también un libro de notas, y varios goodies a 79.99 €. Finalmente la opción más espectacular es la versión Legendaria, que incluye una figura especial y todos los contenidos de la limitada a 129.99 €. Respecto a la guía, es posible.



EL JUGADOR DEL MES

EL SALÓN DE LA FAMA DE PLAYER 360

La sequía veraniega de grandes títulos nos ha hecho retomar aquellos juegos a los que no hemos podido dedicar tanto tiempo como quisiéramos. Uno de estos ha sido *DJ Hero*, el título musical que Activision lanzó hace ya varios meses y que se caracterizaba por venir acompañado de una mesa de mezclas. Pues bien, nuestro némesis en este juego ha sido *Pokerfacemario*. Todo un artista sin piedad.



JUGADOR DEL MES
POKERFACEMARIO



XBOX maniac.es

Los foreros de Xboxmaniac deciden cual es el peor juego de Xbox 360.

jorgvt: Pues para mi gusto uno de los peores ha sido el *Assassin's Creed* ya que al principio estaba bastante bien, pero luego ya se hacía bastante repetitivo...

Sito: El *NBA Live 06*... Dios mío que mierda de jugabilidad no sé por que no me cogí el 2k. El otro día estaba jugando con el *2k10* y dije voy a recordar viejos tiempos. No recordaba lo malo que es este juego.... Si alguien que juega asiduamente a juegos de basket y lo ha jugado me entenderá.

SirBruce: Uno que me acabé, pero que reconozco que no tenía que haber salido en ese estado, fue *Full Auto*. Menudos bugs... aunque creo que no es a eso a lo que nos referimos aquí. Esta generación ha habido juegos malos, muchos, pero no consigo recordar ninguno que haya llegado tan bajo como en generaciones anteriores. A Sieg le gustó hasta el de *Superman*...

Sieg: El peor juego de esta generacion es el *Shellshock 2* y es indiscutible.

Xtremo: Hay tantos: *Transformers* (el de la primera peli), *Wanted: Weapons of Fate*, *The Club* (al menos para mi, una auténtica mierda), *Lost: Via domus*, *Bionic Commando* (el remake del bazar no, el otro), *X-Men: the official game*....

Adri: *Sacred 2 Fallen Angel*, y mira que le he echado horas jugando con los colegas, pero ¡menuda una mierda de juego que es! Con lo bueno que fue el primero en PC.

Link: El *Barbie Horseride 2*, con lo bueno que era el uno, y suerte que en el 3 lo han dado todo, que si no ya...

Tucson: El *Barbie Horseride 2* se les fue de las manos...tanto rosa parece el Hello Kitty.



Comunidad PLAYSTATION

El punto de encuentro MARCAPLAYER para los fans de la consola de Sony de nueva generación.



¿Te mueres por ponerte a jugar a Playstation Move?

Mándanos una foto jugando

Las fotografías más divertidas jugando con Move serán publicadas aquí.

Nuestro reto: Move

Mándanos una foto disfrutando de tu Playsation Move en casa. Envíarnos una foto probando cualquier juego de Move a marcaplayer@unidadeditorial.es

Post del mes

1 Carlos Roldán
e-mail

Hola, me llamo Carlos Roldán y estoy pensando en comprarme la Playstation 3 Slim de 250 Gb, pero la quiero poner en una habitación y el router lo tendría en otra habitación. ¿Puedo conectarme sin enchufarlo? Y otra pregunta, ¿cuál es mejor, la Xbox 360 o la Playstation 3?
Saludos.

Respuesta:
Hola Carlos. Pues la solución es utilizar una red Wi-Fi. Si tu router es inalámbrico, sin problemas, puedes conectar tu nueva PS3 mediante Wi-Fi. Si no lo es, pues a tirar de cable o a pensar en montarse ya una red inalámbrica en casa.
En cuanto a tu segunda pregunta pues, a ver, esto es la comunidad de Playstation. ¿Qué te vamos a decir? Pues que la mejor consola del mundo es la PS3.



Foro

2 Tom Davies
e-mail

Hola gente de Marca Player, lo primero de todo felicitaros por la revista, que cada vez hay artículos más interesantes (el mes pasado especialmente). Pues después de este intenso E3 y de vuestro reportaje me surgen unas cuantas dudas:
-La verdad es que me esperaba el anuncio de una 'PSP 2', pero finalmente Sony ni se pronunció al respecto, ¿Cuándo creéis que llegará?
-Ninguno de los dos nuevos dispositivos de reconocimiento de movimientos me convence. Vosotros que los habéis visto en acción ¿Cuál de los dos me recomendáis?
Un saludo.

Respuesta:
Hola Tom, muchas gracias por tu mail. La verdad es que mucha gente apuntaba a un nuevo movimiento de Sony en el pasado E3 con respecto a su consola portátil. Tras el fracaso que ha supuesto el lanzamiento de PSP Go, todo el mundo pensaba que ya le tocaba el turno a una nueva plataforma portátil, pero 'PSP 2' sigue siendo un misterio y desde la propia Sony le auguran una vida muy larga a su actual consola portátil. Pero tras la puesta en escena de la despampanante Nintendo 3DS todo apunta a que los ingenieros de Sony deben andar echando horas extra. Si Sony no quiere perder el tren de la nueva generación de consolas portátiles debe darse prisa en lanzar un nuevo hardware. Tal vez en el E3 del año que viene...
En cuanto a los nuevos dispositivos de reconocimiento de movimientos pues hay para todos los gustos. Pero como nos encontramos en la comunidad de Playstation aquí vamos a contarte las bondades de Move, que son muchas. Nosotros ya hemos tenido ocasión de probar, muy mucho, esta nueva tecnología de Sony y tenemos que decir que funciona a la perfección. La precisión en los movimientos, giros, distancias es alucinante. Y, por lo que hemos visto, además de juegos propios tipo 'Game Partys', Sony es la compañía que más está integrando esta nueva tecnología en sus franquicias de siempre. Y esto es de agradecer.

SE PUBLICARON MUCHAS IMÁGENES de *Timesplitters 4*, pero luego nunca más se supo.

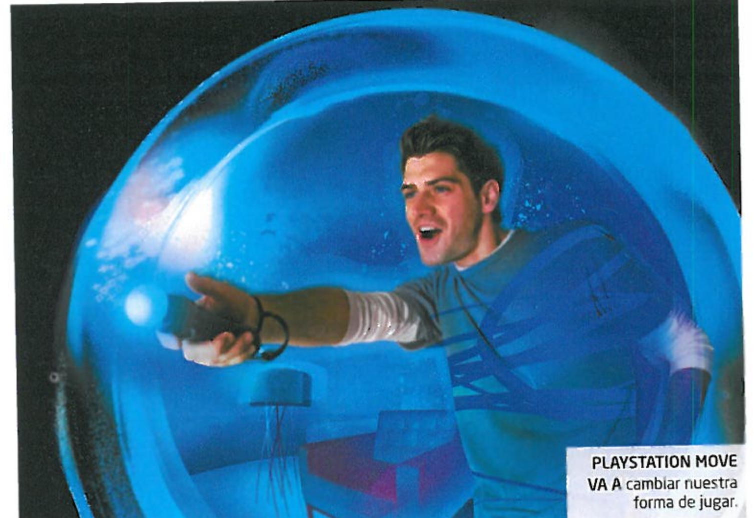
LA PRECISIÓN DE LOS MOVIMIENTOS, LOS GIROS, LAS POSTURAS Y LAS DISTANCIAS EN MOVE ES REALMENTE ALUCINANTE

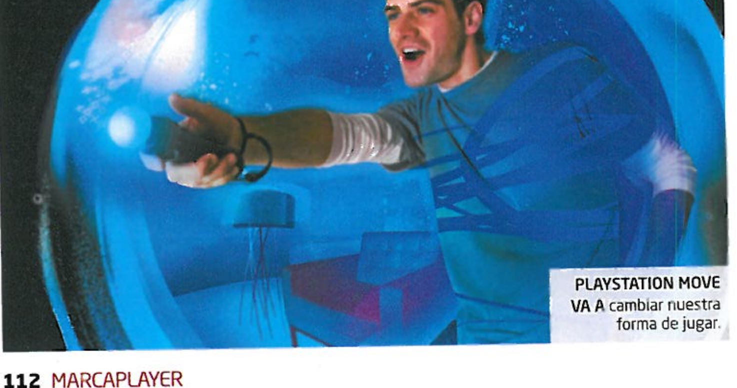


3 ELMAESTRO6665
e-mail

Hola a todos, compañeros de armas, soy miembro suscriptor vuestro y os quería preguntar:
- ¿Morirá con la PS2 el *TimeSplitters*?
- ¿Qué shooters en primera persona como el *Modern Warfare 2* se pueden jugar a pantalla dividida?
- ¿Cómo jugar en LAN por Internet en PS2 y PS3 con juegos que no funcionan online?
Un saludo del 'master of horror'.

Respuesta:
Hola Maestro. Pues sobre una hipotética continuación de la saga *TimeSplitters* poco se sabe. Allá por el año 2008 se habló mucho de *TimSplitters 4*, incluso se publicaron diseños, artes y se confirmó su desarrollo para la nueva generación de consolas. Pero la empresa que desarrolló sus tres entregas, Free Radical, quebró y luego fue absorbida por Crytek. Ahora se conoce como Crytek UK y en sus próximos proyectos no parece que se encuentre un *TimeSplitters 4*. Parece que, de momento, el proyecto se ha aparcado.
En cuanto a los shooters que puedes disfrutar con algún amigo en casa jugando a pantalla dividida, pues la lista es casi interminable, pero aquí va una muestra: *Call of Duty: Modern Warfare*, *Call of Duty: World at War*, *Resistance Fall of Man*, *Haze*, *Unreal Tournament*





PLAYSTATION MOVE VA A cambiar nuestra forma de jugar.

ENVÍA TUS DUDAS

Manda un mail con tus dudas a:
marcaplayer@unidadeditorial.es
con el asunto: **Comunidad Playstation**
Las respuestas se publicarán en el siguiente número, dependiendo del espacio.

Carta del mes

III, Ghost Recon Advanced Warfighter 2, Army of Two, Army of Two: The 40th Day, Borderlands, Rainbow Six Vegas 2, Resistance 2, Terminator Salvation, Red Faction Guerrilla, FEAR 2...
Sobre tu última pregunta, no la entendemos demasiado bien, pero los juegos que no cuentan con modo online, pues no se pueden jugar online.

4 Cornetto
e-mail

Buenas, y lo primero , felicidades por la revista. Tengo dos grandes dudas sobre dos juegos. El primero es le nuevo *FF XIV*, ¿sabéis si este juego tendrá un pago mensual, o sólo se pagara una vez, al comprar el juego? La segunda es sobre el *COD Black Ops*. Sabéis si la armas, principalmente en el juego online, serán arma del Vietnam en Guerra (1958 - 1975) o si serán armas de la actualidad ? ... Otra duda mas que me surge, ¿sabéis si existirá la posibilidad de conseguir alguna demo de prueba de alguno de estos juegos ? Muchas gracias.

Respuesta:
Hola, querido amigo con nombre de helado. *Final Fantasy XIV* tendrá un coste en la compra del juego y luego contará con una suscripción mensual (que rondará los 14 euros). *Call of Duty Black Ops* estará ambientado en la época de la Guerra Fría, aunque en bastantes escenarios diferentes y diferentes años (Vietnam, Rusia, Cuba...) y las armas que incluya, incluso en los modos multijugador, serán sacadas de aquella época y aquellos escenarios tan variados. En cuanto a las demos, *Black Ops* contará con una demo en breve, seguro, pero dudamos de que puedas probar *FF XIV* antes de su lanzamiento. Cosas de los juegos de rol multijugador masivos, que son así de especiales.



Calendario de actividades PSNetwork AGO/SEPT 2010

lu	ma	mi	ju	vi	sa	do
				20 M.A.G. MVP FunNights	21	22 GTPrologue: 23º Torneo MVP; FIFA10: Europa League por parejas
23 Uncharted 2: Noches U2	24 RDR: Frontera Salvaje; Killzone 2: FuNight	25 Home: Torneo de Billar; COD MW2: MVP Fun-nights	26 Resistance 2: MVP FunNight	27 M.A.G. MVP FunNights	28	29
30 Uncharted 2: Noches U2	31 RDR: Frontera Salvaje; Killzone 2: FuNight	1 Home: Torneo de Billar				

¡MUCHO VICIO!

De los foros

Heavy Rain Move Edit.

*Respuestas extraídas del Blog Oficial de Playstation en España.
http://blog.es.playstation.com

cedequak
La pregunta que todos nos hacemos: los que ya tenemos el juego, es decir, todos aquellos que estábamos interesados en él, ¿veremos un parche para el mismo o tendrán este privilegio sólo aquellos que no estaban interesados en el título y lo compren a precio rebajado con esta Move Edition?

glue
Cedequak, si lo dice el propio artículo:
"Os alegrará saber que los que tengáis ya un ejemplar de *Heavy Rain*, podréis descargar una actualización gratuita de PSN que os permitirá jugar con los nuevos controles de PlayStation Move".

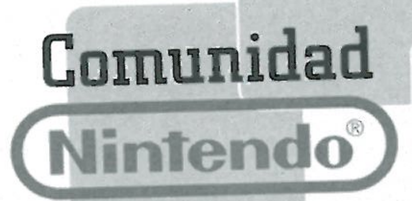
siru-sama
Es genial. Si el juego me pareció una pasada, el Move me dará la oportunidad de llevar el juego a un estado mas avanzado.
Creo que este nuevo sistema de control va a lucirse de lo lindo en las escenas de mas acción, en las peleas sobre todo. Si Jayden debe



dar un puñetazo es que realmente tú tienes que darlo. El juego me gusta muchísimo y el Move me dará una excusa más para volver a jugarlo una y otra vez.

infvcr00
A mi me parece muy bien que adapten *Heavy Rain* a Move. Lo que no me parece tan bien es que por culpa de esta modificación hayan tenido que cancelar las crónicas que tenían en mente desde que salió el juego, porque, quieras que no, este parche no va a aportar nada nuevo en el conjunto de la historia, mientras que con las crónicas se podría haber alargado la vida del juego otras 3 horas. En mi caso, con el Platino ya conseguido, no me quedan alicientes para volver a jugar con él. Saludos.





Wii
NINTENDO DS.

Tema del mes

Foro

Preguntábamos: ¿Qué debería mejorar más Konami en *PES 2011* Wii?:

1 legion_bond miembro del foro de Revogamers.net

Aunque había respuestas muy buenas en el foro a la pregunta de la encuesta, la profundidad con la que legion_bond la ha abordado nos ha dejado de piedra y hemos querido que todos pudiéseis leerla. Por supuesto, tendrá una más que justa recompensa.

Respuesta:

Me encantan los *PES* de Wii y tengo los tres, voy sobre lo que se necesita mejorar del 2010:

1.- El On-Line: Simplemente *PES 2010* es injugable on-line y es lo que nos tiene a deber Konami.

2.- Licencias: Si bien ya en 2010 tenemos a todos los jugadores (menos los de los equipos clásicos) con sus nombres reales, los equipos no licenciados se identifican perfectamente con los reales, pero este punto deben mejorarlo o bien sacar una actualización clandestina para ponerle los nombres y escudos reales a los equipos no licenciados; por otra parte podrían incluir más equipos del mundo y la Copa Libertadores la cual ya fue confirmada para las demás versiones pero de Wii no se ha dicho nada.

3.- Los movimientos de regates de los jugadores con el Wiimote, este apartado empeoró mucho del 2009 al 2010, ahora tirar un caño, hacer la ruleta, etc. se volvió casi que exclusividad del mando clásico. Por otra parte se pide con carácter de URGENTE la inclusión de "piscinazos" o simular faltas, movimiento que poseen casi todas las versiones en la historia del fútbol de Konami menos PES Wii.

4.- El apartado gráfico en sí está bien, no se le puede pedir mucho más a la consola sin sacrificar fluidez, lo único es que el publico sea un poquitín más real y queremos modo "Árbitro Perro", no me explico como quitaron esto los de Konami, era un detalle muy bueno de los ISSS.

5.- URGENTE: Que se puedan guardar más repeticiones y si es posible usar las memorias SD, de forma de poder pasarlas y guardarlas como vídeos en la PC.

6.- Más modos de juego y una revisión de los existentes, al Camino de los Campeones hay que hacerle un update.

7.- La IA de la máquina, para los que ya tenemos experiencia con el juego jugar en la dificultad máxima ya no es un reto, queremos una mejor IA y que se base en la capacidad de generar fútbol de la máquina, no es una disminucion de habilidades descarada de los nuestros y que los árbitros piten todo en contra.

8.- Que, por favor, y esto es una queja del planeta fútbol, se verifiquen bien las características de los jugadores con las reales del mismo, no queremos mas casos Piqué 3-4 estrellas. Y que las actualizaciones sean algo más que de plantillas, se que han actualizado otros apartados en el *PES 2010* pero francamente no han sido gran cosa, a estas alturas del mercado de verano y de finalizado el Mundial y seguimos con los equipos como estaban en Marzo.

9.- Los narradores, empeoraron mucho del 2009 al 2010 al menos los de latinoamerica, que quiten a esos Mexicanos por lo que mas quieran y en vez de tanta frase de chistes estupidos pongan algunas más constructivas (o al menos chistes buenos, puestos a ser tercos...)

10.- Que las habilidades de los jugadores se reflejen mejor en el terreno, por ahí anote un gol de "chilena" con Julio Cesar (sí, el portero de Brasil), un día de estos lo subo a Youtube para que lo vean, ese tipo de cosas "no cuadran".









1981 · 1985 · 1987 · 1990 · 1991 · 1996 · 2002

Encuesta septiembre

revogamers
www.revogamers.net

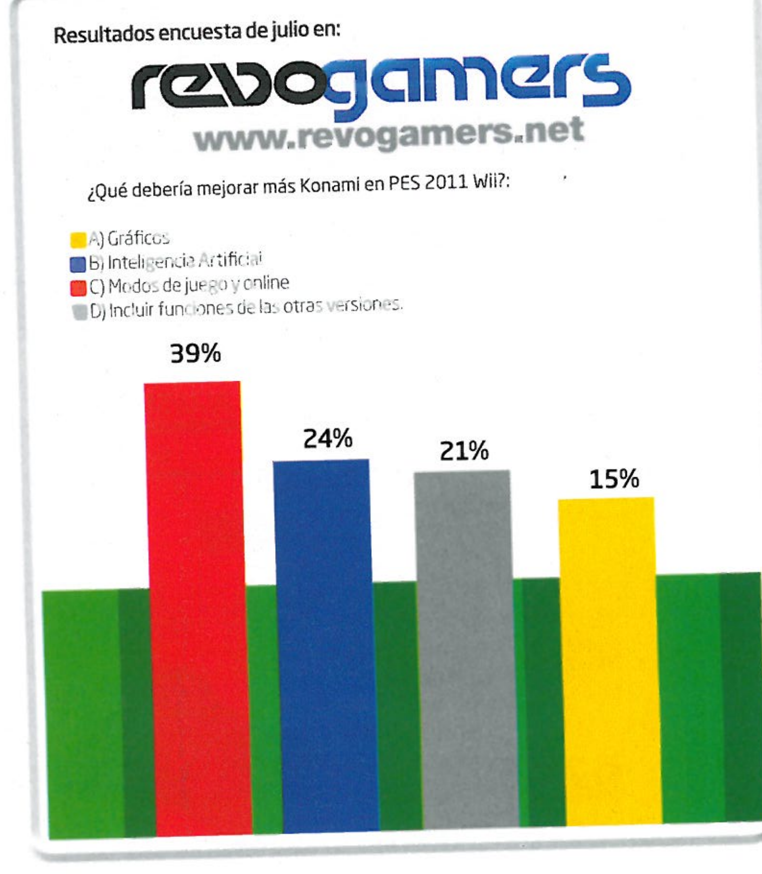
25 aniversario de Mario, ¿cuál ha sido la mejor entrega (por series)?

A) Galaxy
B) Sunshine
C) Bros.
D) World
E) Land
F) Kart
G) Smash Bros.
H) Party
I) Paper
J) Tennis
K) RPG
L) Doctor





[CURIOSIDAD] NAVEGANDO POR LOS álbumes de fotos de la gente en Flickr puedes encontrarte las cosas más elegantes del mundo, como este jardín inspirado en Mario. Dedicarle un ratito a la decoración de las macetas de la abuela puede añadirle un toque de lo más 'frikidivertido' a su jardín, ¿no es una monada?



MANDA TUS DUDAS

Manda un mail con tus dudas a: *marcaplayer@unidadeditorial.es* con el asunto: **Comunidad Nintendo.** Las respuestas serán publicadas en el siguiente número, siempre teniendo en cuenta el espacio de cada comunidad.

POWERED BY



En nuestros blogs

En Mundo Player:
www.elmundo.es/blogs/elmundo/mundoplayer

Decíamos... **Lo mejor de 3DS** y vuestro comentario fue:

7 **Anónimo**
comentario en el blog

Los costes de los juegos de consola portátil son exagerados, en las de sobremesa se entiende que viene a ser la misma calidad (o mayor) que en un PC pero un juego de portátil siendo generalmente mucho mas simple de desarrollar no debería costar 50 euros, que con 3 que compres ya te gastas mas que con la propia consola.
En cuanto a la 3DS, Nintendo como siempre esta a la cabeza en ingenio y ahora le seguirán las demás compañías como paso con su mando de Wii.

8 **Anónimo**
comentario en el blog

Tengo la PS3 y el iPad, la idea de juegos sencillos y baratos va a cambiar la industria, yo me he comprado el comecocos por 0,79€ y paso tan buenos ratos como con uno de 60 € de la PS3.... Lo que pasa es que con la diferencia de precios en el iPad me puedo comprar más de 60 títulos por lo que me cuesta uno de la PS3...y sin moverme del sofá.

Decíamos... **Iwata desconfía de los usuarios de África y Sudamérica** y vuestro comentario fue:

9 **Anónimo**
comentario en el blog

El sueldo de un empleado en esos países suele estar entre los 200 y los 1.000 dólares. Claro que siempre hay gente que gana más y otros que ganan menos. Con esos sueldos, ¿alguien se puede dar el lujo de pagar 50 o 70 dólares por un videojuego?

9 **Anónimo**
comentario en el blog

Yo vivo en Argentina y los costes de los juegos son siderales con respecto a los sueldos que percibimos, para que se den una idea una PS3 sale 900 dolares, quisiera saber si en algun país de Europa y/o Norteamérica sale eso. Por eso hay tanta piratería.

"CON 200$ DE SUELDO ¿ALGUIEN PUEDE DARSE EL LUJO DE PAGAR 50$ O 70$ POR UN VIDEOJUEGO?"



[CONFIRMADO] CONTROL CLÁSICO ORO La gente de Activision ya ha confirmado que es cierto. Hacía tiempo que se rumoreaba sobre un posible accesorio dorado para emular a Bond y definitivamente Activision ofrecerá un pack exclusivo del juego denominado GoldenEye 007 Classic Edition que incluirá, además del juego, el mando Pro clásico teñido de oro.

Vuestras cartas

U.S. Patent Jun. 27, 2006 Sheet 1 of 39 US 7,069,044 B2

FIG.1

CÓMO SE TE QUEDA el cuerpo cuando ves estas imágenes y te decimos que estuvimos a punto de ver algo parecido a principios de siglo (2000 o 2001) ya no sólo porque Nintendo llegó a patentar esta idea, sino porque se reunieron con Nokia para lanzar un teléfono bajo la marca de ambos. Al final, las negociaciones con los finlandeses no llegaron a ningún sitio... sí, y luego vino el iPhone.

9 **Carlos Garía**
por email

Pregunta:
Quiero jugar online a Dragon Quest IX y me gustaría saber si en la versión europea podremos tener la opción jugar con japoneses, ¿están los servidores interconectados?

Respuesta:
Hola Carlos. Mmmm. A nosotros también nos encantaría poder jugar a *Dragon Quest IX Centinelas del Firmamento* online, sin embargo, no cuenta con esta opción. Lo que tiene el juego es un modo cooperativo de hasta cuatro jugadores para el que tienes que activar la conexión inalámbrica y jugar con un anfitrión y hasta tres compañeros de aventura. Lo que está de moda en Japón es juntarse (incluso gente que no se cnoce de nada) a la puerta de una tienda o en plena calle y ponerse a jugar una misión en cooperativo para conseguir objetos o pasarse zonas con ayuda. Lo que sí puedes hacer a través de Internet con *Dragon Quest IX* es bajarte nuevas misiones y objetos.

Pregunta:
Otra cosa, quiero comprarme el Pokémon negro cuando salga en Japón. ¿Podré jugarlo sin problemas en mi DS PAL (europea)?

Respuesta:
Una alegría quer te vamos a dar: sí te vale. Eso sí, no sé como andarás en tus lecciones de japonés, pero los textos es posible que salgan sólo en japo. Ponte las pilas y aprende japonés rápido.



Comunidad PC

LA PREGUNTA

¿A qué MMO juegas?

¿Por qué es tu favorito?

Queremos hacer una lista de los MMOs más jugados en nuestro país

Envía tu respuesta a marcaplayer@unidadeditorial.es y cuéntanos por qué es tu favorito

Carta del mes

Beta de LOCO

1 David Fernández Molina
Tarancón (Cuenca)

Hola, componentes de la revista **Marca Player**. Llevo unos meses leyendo vuestra revista y en especial me gustaría felicitaros por vuestros reportajes sobre el desarrollo de videojuegos. En especial, uno que publicasteis hace un tiempo sobre distintas personas que trabajan en la industria del videojuego y qué estudiaron para llegar allí, algo que siempre anima a los que estamos apunto de entrar en la Universidad encaminándonos hacia la programación.
Pero también quería destacar la sección MMOplayer, siempre repleta de las últimas novedades, por ello quería preguntaros si podríais contarme algo más sobre el nuevo MMORPG de Alaplaya.net, el llamado ***LOCO***, a cuya beta acabo de apuntarme y por lo que he visto en videos parece un juego que se sale de la norma dentro de los MMORPG a lo *World of Warcraft* pues es algo más rápido y con más acción y aventura. No depende tanto del tiempo y la estrategia.
Gracias.

Respuesta:
Muchas gracias, David. Nos encanta que os impliquéis con la revista de un modo como el tuyo, recomendando nuevos títulos y compartiendo vuestras experiencias.
Efectivamente, ***LOCO: Land of Chaos*** es un mmo táctico de los chicos de Alaplaya, creadores de, entre otros, *Florensia*, *S4 League* o *Avalon Heroes*, por lo que la calidad está asegurada. Como comentas, el título se encuentra en una fase de Open Beta que para cuando leáis esto, ya habrá concluido.
Como nos comentas, su desarrollo parece más centrado en la acción, aunque lo presenta como un híbrido de juego de rol y estrategia.
Este u otros títulos de compañías como Alaplaya.net y otras, son opciones muy recomendables para aquellos amantes de los juegos online. Además, la mayoría de ellos son Free 2 Play, así que instalarlos y probarlos os sale siempre gratis.
¡Ya nos contarás!



LOCO: LAND OF CHAOS es un título MMO de Alaplaya.net que destaca por sus combates por turnos.

2 David Rodrigo García
e-mail

Hola Marca Player. Gracias por publicar mis preguntas hace unos meses, pero he cambiado de idea y he pensado que quizás un portátil en condiciones sería mejor y más útil. ¿Me recomendáis alguno en especial? Mi presupuesto está sobre los 450 euros. Es muy importante la velocidad (no soporto que se atasque sólo por abrir una foto, o que tarde en instalarse un juegos 4 días). Tened en cuenta que el portátil será principalmente para ocio (películas, fotos, música, JUEGOS...) pero que también me sirva para otras cosas.
Una cosa más: Creo que a un gran número de lectores les gustaría que sustituyeseis las guías por otras cosas como CDs con videos, fondos o hasta con demos (me encantaban cuando las había para PS2).Por lo demás la revista es perfecta.
Saludos y gracias por publicar mi dudas.

Respuesta:
Saludos David. Es un placer volver a leerte y te agradecemos tu fidelidad.
En relación a la pregunta que nos haces, la verdad es que un presupuesto de 450 euros para un portátil gamer es bastante ajustado. Sobre todo porque lo que encarece el producto final en este segmento es precisamente la tarjeta gráfica, fundamental para lo que nos pides. Sobre esos precios encontrarás muchos modelos sobre todo en montadores generalistas como Ahtec, pero si ya vas a las marcas de referencia en su gama para jugadores, verás que te quedas no corto, si no cortísimo. Te recomendamos que ahorres un poquito más y subas tu presupuesto a alrededor de 900 euros. Así podrás disfrutar de un portátil más potente y que te durará más tiempo.
Un abrazo.



TRUE CRIME: HONG KONG tendrá versión para PC aunque su salida ha sido retrasada a 2011

"GARRY'S MOD ES UN EDITOR DE OBJETOS DEL MOTOR SOURCE DE VALVE. NO ES UN JUEGO EN SÍ, PERO ES MUY DIVERTIDO"



3 Luis Asensio
e-mail

¡He oído hablar de ***Garry's Mod*** de Valve y dicen que es muy divertido. Dicen que tiene online, pero no sé exactamente de qué va el multijugador o de qué trata. ¿Me podríais decir si me recomiendan este juego y de qué trata?
Gracias.

Respuesta:
Saludos Luis. Para que te hagas una idea. ***Garry's Mod*** es una modificaicón del motor Source de Valve. Para usarlo necesitas disponer de la licencia de un juego de Valve con dicho motor, como *Half Life 2*, *Counter Strike Source* o similares. Además de comprar también ***Garry's Mod***, que cuesta unos 7,99 euros en Steam, aunque también puedes comprarlo con *Team Fortress 2* o en cualquier pack de títulos clásicos de Valve.
Pero no te confundas, ***Garry's Mod*** no es un juego al uso, si no de un editor

CÓMO PARTICIPAR

Manda un mail con tus datos y el texto a:
marcaplayer@unidadeditorial.es
con el asunto: **PC**
El empleo de tus datos personales estará sujeto a la normativa vigente sobre Protección de datos.

POWERED BY





GARRY'S MOD, PARA LOS títulos de Valve, permite hacer cosas tan surrealistas como ésta. Es un placer demencial.

que te permite extraer cualquier objeto de los títulos mencionados y modificarlos, retorcerlos, fusionarlos, etc... Es muy divertido porque puedes modificar la campaña de *Half Life 2* y convertirla en algo realmente surrealista. Como curiosidad, muy recomendable.



4 Miguel López Vega
e-mail

Hola, lo primero es felicitaros por esta gran revista: Es la mejor y tiene un precio excelente que esta cosa muy malamente. Quería preguntaros si sabéis de algún titulo que exprima al máximo mi ordenador: Nvidia GeForce GT 220,
S.O Windows 7, 6 GB RAM, memoria disponible 526 GB. PC3-8500/DDR3. Menudo tostón jeje. Bueno a mi me gustan los shooters. Me da igual que sean en 3ª o 1ª persona, y que tengan online o no. Yo era usuario de PS3 pero me daba pena dejar este ordenador un poco de lado y estuve intentando probar juegos de Vista pero me daban error. Estaba pensando en un juego no muy caro y si se pudiera conseguir de oferta, mejor aún. Un saludo a todo Marca Player.

Respuesta:
Saludos, Miguel. En el mail no nos cuentas el modelo de micro procesador que tiene tu equipo, pero vemos que se trata de una configuración poco equilibrada para videojuegos. Como siempre, los equipos pre montados no ofrecen una gran calidad gráfica, pues esa GeForce GT 220 está muy limitada, y más si lo que buscas son shooters. Si lo que estás buscando es un juego de acción que corra decentemente en tu PC y a buen precio, se no ocurre recomendarte el primer Bioshock. Si no lo has jugado, es una auténtica gozada y lo tienes a 19,95€ en muchos establecimientos. También puedes probar primero la demo disponible en Steam y ver si te gusta el estilo. ¡Cuéntanos tus impresiones!

"LOS EQUIPOS PRE MONTADOS SUELEN FALLAR SIEMPRE EN LA POTENCIA GRÁFICA"



5 Antón Blanco Rey
e-mail

Hola. Me he comprado el juego ***Wanted: Weapons of Fate*** para PC pero cuando meto el disco el ordenador no lo lee (mi ordenador es bastante nuevo, juego al *Assassin's Creed 2* y al *Grand Theft Auto 4* entre otros). Ya lo cambié varias veces y sigue sin funcionar, ¿qué puedo hacer?

Respuesta:
Qué tal, Antón. Pues por lo que cuentas, ya te lo han cambiado 4 veces, así que el problema tiene que estar en tu lector de DVD. ¿Has probado en otro ordenador? También puede ser una partida defectuosa, pero cuatro DVDs ya nos parecen excesivos. Otra solución es que te vayas a casa de un colega y hagas una imagen de disco, a ver si así funciona. Prueba esta última solución antes de pensar en cambiar el lector. De todas formas, si es el único título que no te funciona, puede que no te compense el cambio. Una buena opción para un PC es disponer de dos unidades: una grabadora y un lector. Piensa en ello y así tienes más opciones para probar. A nosotros nos ha pasado algunas veces y la grabadora lee los títulos perfectamente, o viceversa.

6 Carlos Carballido
Tarancón (Cuenca)

Hola. Lo primero es daros la enhorabuena por la revista. Para mí, la mejor en cuanto a información de todas las consolas.
Ahora quisiera formularos unas cuantas preguntas: ¿Sabéis si saldrá el ***Midnight Club Los Angeles*** para PC? ¿Y el ***Super Street Fighter 4***? ¿Y ***True Crime Hong Kong***? ¿Por qué no siguieron sacando la saga ***Gears of War*** para PC?
Mojaros: ¿Que ciudad creéis que Rockstar hará para su próximo GTA? Gracias y seguid así.

Respuesta:
Saludos Carlos. La saga ***Midnight Club*** sólo visitó nuestros PCs en 2003, con la segunda entrega. Las siguientes ya sólo aparecieron para consola y, además, ***Midnight Club: Los Angeles*** es un título de 2008, así que vemos poco probable su salida en PC actualmente. En cuanto a ***Super Street Fighter IV***, parece que las pocas ventas de *Street Fighter IV* le quitó las ganas a Capcom de invertir en compatibles, así que nos quedamos con las ganas.
Sobre ***True Crime: Hong Kong***, pues estás de enhorabuena, porque todo apunta a que sí. Es más, ya se pueden hacer las reservas de sus tres versiones. ¡No todas las respuestas iban a ser negativas!
Terminamos con otra de arena: La saga ***Gears of War*** no volverá a pisar el PC según declaraciones de Cliff Bleszinski durante la presentación de ***Gears of War 2*** en Madrid hace ya dos años. Básicamente dijo que no piensan hacer un versión para PC de ***Gears of War 2*** debido a la piratería, y al hecho de que cualquier usuario con un ordenador potente conoce la red Torrent.

Reanálisis

Datos facilitados por XTRALIFE.es

¿Acertamos las revistas con nuestras notas a la hora de detectar el juego del año? Con ayuda de **Xtralife**, a partir de este mes vamos a comparar la lista de más vendidos con las notas de tu revista. Al mismo tiempo, publicaremos los reanálisis que nos enviéis y compararemos esas tres notas. ¿Interesante, no?

	LOS MÁS VENDIDOS	NUESTRA NOTA	NOTA GAMERANKINGS	VUESTRA NOTA
1	StarCraft II: Wings of Liberty	9.9	9.2	8.6
2	Los Sims Triunfadores	7.8	7.8	--
3	Pro Cycling Manager 10	8.6	--	8.4
4	Arma II: Operation Arrowhead	9.2	7.5	9.2
5	Los Sims 3	--	8.6	7.1
6	Drakensang II	9.0	8.1	8.6
7	Mass Effect 2	9.6	9.4	8.6
8	Assassin's Creed II	9.0	8.0	5
9	Left 4 Dead 2	9.2	8.9	8
10	Football Manager 2010	8.5	8.8	7.7

ANÁLISIS: Todo novedades en la lista de ventas de este mes. ***Arma II*** es noticia por partida doble. Por su primer puesto y por coincidir nuestra nota plenamente con vuestros re análisis, a pesar de los malos resultados en Gamerankings.com. Parece que estamos cerca de vuestros gustos. ***APB*** se coloca en segunda posición a pesar de no pasar del Bien. Nos gusta que Drakensang II esté ahí y que títulos como ***Mass Effect 2*** y ***Assassin's Creed II*** sigan en la brecha.

Participa enviado tus notas y reanálisis de los títulos publicados en Marca Player al correo electrónico: marcaplayer@unidadeditorial.es

***GameRankings es una web que aglutina las notas de diversos medios especializados. Su base de datos es una buena referencia para pulsar las opiniones internacionales sobre un título.**



Los recomendados

Nuestro queridas y estimadas Elena y M.J. han estado navegando por la red para encontrar las mejores ofertas y poneros los dientes largos junto a los amigos de Xtralife.es. Helas aquí:

PLAYSTATION 3



Plataformas

		PRECIO	NOTA
1	Little Big Planet	19,95	9.5
2	Ratchet & Clank: A.	29,95	---
3	R&C: Atrapados...	69,95	8.7
4	Toy Story 3	69,95	8.4

Conducción

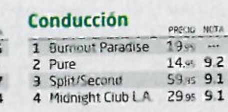
		PRECIO	NOTA
1	Burnout Paradise	19,95	---
2	Pure	14,95	9.2
3	Split/Second	59,95	9.1
4	Midnight Club L.A.	29,95	9.1

Lucha

		PRECIO	NOTA
1	SSF IV	39,95	9.2
2	Street Fighter IV	59,95	9.6
3	Tekken 6	69,95	9.6
4	Blaz Blue: C.T.	59,95	8.9

Rol

		PRECIO	NOTA
1	Final Fantasy XIII	69,95	9.4
2	Oblivion: Elder...	26,40	---
3	Fallout 3	19,95	9.3
4	Dragon Age	69,95	9.0



Estrategia

		PRECIO	NOTA
1	Valkyria Chronicles	26,95	---
2	Endwar	26,95	8.5
3	Civilization Rev.	39,95	---
4	C&C Red Alert 3	69,95	8.0

Musical

		PRECIO	NOTA
1	Rock Band 2	49,95	9.2
2	Rock Band Beatles	49,95	9.0
3	DJ Hero	110	9.0
4	Guitar Hero 5	69,95	9.0

Shooter

		PRECIO	NOTA
1	Modern Warfare 2	69,95	9.7
2	Call of Duty IV	49,95	---
3	Killzone 2	29,95	9.6
4	Bioshock 2	64,95	9.5

Deportivo

		PRECIO	NOTA
1	FIFA 10	29,95	9.4
2	Mundial 2010	59,95	9.2
3	Skate 3	69,95	9.0
4	PES 2010	29,95	8.9

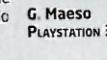
PlayStation Store

		PRECIO	NOTA
1	Scott Pilgrim...	14,99	9.0
2	SSF2Turbo HDR	14,99	---
3	DeathSpank	14,95	8.5
4	Pain	7,99	---

Acción

		PRECIO	NOTA
1	Red Dead R.	69,95	9.8
2	Uncharted 2	69,95	9.7
3	God of War III	69,95	9.6
4	GTA IV	29,95	---

EL EXPERTO RECOMIENDA



G. Maeso
PLAYSTATION 3

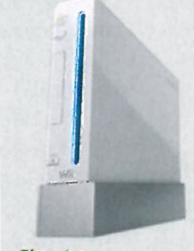
Kane & Lynch: DD 2

HUMOR, ACCIÓN Y BRUTALIDAD PARA una segunda parte con la que estos dos pirados se han terminado de ganar nuestro favor. Y además el multijugador es bestial.



DESCUENTO 10€ XTRALIFE

Wii



Plataformas

		PRECIO	NOTA
1	S. MarioGalaxy 2	49,95	9.8
2	S. Mario Galaxy	44,95	9.7
3	New Super Mario	49,95	9.2
4	Super Paper Mario	49,95	8.4

Conducción

		PRECIO	NOTA
1	Mario Kart Wii	46,95	8.1
2	Fórmula 1 2009	49,95	8.9
3	NFS: Nitro	49,95	7.9
4	Cars	29,95	7.9

Lucha

		PRECIO	NOTA
1	Super Smash Bros	49,95	9.2
2	Tatsunoko vs...	39,95	8.9
3	WWE SD 2009	24,95	8.8
4	Castlevania Judg.	29,95	7.8

Rol

		PRECIO	NOTA
1	M. Hunter Tri	49,95	9.6
2	Zelda: Twilight...	--,--	---
3	FF Chocobo's Dun.	36,95	8.2
4	Marvel: Ultimate A.	59,95	7.5

Estrategia

		PRECIO	NOTA
1	Little King's Story	39,95	9.0
2	Pikmin 2	29,95	8.0
3	Overlord Dark L.	49,95	8.6
4	Animal Crossing	49,95	8.4

Musical

		PRECIO	NOTA
1	Rock Band 2	39,95	9.2
2	Rock Band Beatles	29,95	9.0
3	GH: Metallica	59,95	9.0
4	Let's Tap	19,95	7.5

Shooter

		PRECIO	NOTA
1	House of the Dead	46,95	9.5
2	MW Reflex Ed.	59,95	9.3
3	Metroid Prime Tril.	49,95	9.2
4	Resident Evil: TDC	49,95	9.1

Deportivo

		PRECIO	NOTA
1	PES 2010	39,95	9.2
2	Grand Slam Tennis	49,95	9.0
3	PES 2009	19,95	8.9
4	M&S JJOO Invier.	59,95	8.9

Puzzle

		PRECIO	NOTA
1	Boom Blox Smash	19,95	8.6
2	Rayman Raving	29,95	9.6
3	Trivial Pursuit	39,95	8.2
4	Mario Party 8	49,95	6.2

Acción

		PRECIO	NOTA
1	No More... 2	39,95	9.0
2	Red Steel 2	49,95	9.0
3	S.H. Shattered M.	39,95	8.9
4	MadWorld	29,95	8.3

EL EXPERTO RECOMIENDA



Chema Antón
WII

Toy Story 3

PARECE QUE POR FIN SE están haciendo juegos a la altura de sus licencias. Sólo por el modo Toy Box, una especie de sandbox totalmente personalizable, merece la pena.



XBOX 360



Plataformas

		PRECIO	NOTA
1	Prince of Persia	26,95	8.7
2	Tomb Raider Und.	29,95	8.7
3	Banjo-Kazooie	29,95	8.6
4	Toy Story 3	69,95	8.4

Conducción

		PRECIO	NOTA
1	Forza 3	64,95	9.5
2	Pure	59,95	9.2
3	Split/Second	59,95	9.1
4	Midnight Club L.A.	29,95	9.1

Lucha

		PRECIO	NOTA
1	SSF IV	39,95	9.2
2	Street Fighter IV	59,95	9.6
3	Tekken 6	69,95	9.4
4	Blaz Blue: C.T.	59,95	8.9

Rol

		PRECIO	NOTA
1	Mass Effect 2	69,95	9.7
2	Final Fantasy XIII	69,95	9.4
3	Fallout 3	19,95	9.3
4	Fable 2	49,95	9.3

Estrategia

		PRECIO	NOTA
1	Halo Wars	39,95	8.6
2	Endwar	59,95	8.5
3	Civilization Rev.	59,95	---
4	Tropico 3	49,95	8.3

Musical

		PRECIO	NOTA
1	Rock Band 2	49,95	9.2
2	Rock Band Beatles	29,95	9.0
3	DJ Hero	110	9.0
4	Guitar Hero 5	69,95	9.0

Shooter

		PRECIO	NOTA
1	COD: MW 2	69,95	9.7
2	Bioshock	19,95	---
3	Bioshock 2	64,95	9.5
4	Halo 3	29,95	---

Deportivo

		PRECIO	NOTA
1	FIFA 10	29,95	9.4
2	Mundial 2010	59,95	9.2
3	Skate 3	69,95	9.0
4	PES 2010	29,95	8.9

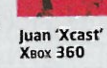
Xbox Live Arcade

		MPOINTS	NOTA
1	Braid	1200	10
2	Shadow Complex	1200	9.5
3	Limbo	1200	9.3
4	Portal: Still Alive	1200	---

Acción

		PRECIO	NOTA
1	Red Dead R.	69,95	9.8
2	GTA IV	29,95	---
3	Batman Arkham A.	9,95	9.6
4	Assassin's Creed II	69,95	9.6

EL EXPERTO RECOMIENDA



Juan 'Xcast'
XBOX 360

Transformers: Guerra...

OTRA DEMOSTRACIÓN DE QUE CADA vez se hacen mejores juegos de licencia y sin necesidad de película de por medio. Al menos se merece que lo pruebes.



DESCUENTO 10€ XTRALIFE

PSP



Plataformas

		PRECIO	NOTA
1	Little Big Planet	39,95	9.0
2	Prinny	39,95	8.5
3	Locoroco 2	29,95	8.0
4	Crash: Guerra...	39,95	7.0

Conducción

		PRECIO	NOTA
1	Midnight Club LA	19,95	9.1
2	Motorstorm AE	39,95	9.0
3	F1 2009	39,95	8.7
4	Gran Turismo	39,95	8.5

Lucha

		PRECIO	NOTA
1	Dissidia Final Fant.	39,95	9.0
2	Tekken 6	39,95	8.9
3	Soul Calibur BD	29,95	8.5
4	Smackdown 2009	19,95	8.8

Rol

		PRECIO	NOTA
1	Crisis Core FF VII	29,95	---
2	Star Ocean SE	39,95	---
3	Phantasy Star P	44,95	---
4	Invizimals	49,95	9.0

Estrategia

		PRECIO	NOTA
1	Endwar	19,95	8.5
2	Mytran Wars	29,95	8.4
3	Badman	29,95	---
4	Eye of Jugment L.	29,95	7.0

Musical

		PRECIO	NOTA
1	Beaterator	14,95	8.5
2	Rock Band Unplug	39,95	8.2
3	Patapon 2	39,95	8.4
4	Patapon	29,95	---

Shooter

		PRECIO	NOTA
1	Resistance Retri.	39,95	9.2
2	Killzone: Liberat.	19,95	---
3	Syphon Filter LS	24,95	---
4	Medal of Honor H2	19,95	---

Deportivo

		PRECIO	NOTA
1	FIFA 10	39,95	9.4
2	PES 2010	29,95	---
3	Football Mana. 09	44,95	8.5
4	S. White Snow.	19,95	8.0

Puzzle

		PRECIO	NOTA
1	Buzz Cerebros	29,95	7.5
2	Buzz Bolsillo	29,95	6.5
3	Mind Quizz	19,95	---
4	Capcom Puzzle W	29,95	---

Acción

		PRECIO	NOTA
1	MGS: P. Walker	39,95	9.5
2	God of War: CO	19,95	---
3	GTA Vice City Stor.	19,95	---
4	Monsters Hunter	9,95	9.2

EL EXPERTO RECOMIENDA



G. Maeso
PSP

MGS: Peace Walker

KOJIMA HA CONSEGUIDO REVITALIZAR PSP con uno de los mejores juegos que la consola ha dado. Si eres poseedor de ella no puedes pasarlo por alto.



NINTENDO DS



Plataformas

		PRECIO	NOTA
1	New S.Mario Bros	39,95	---
2	Yoshi's Island DS	39,95	---
3	Bomberman 2	19,95	8.0
4	Sin Chan: Avent...	19,95	7.8

Conducción

		PRECIO	NOTA
1	Mario Kart DS	36,95	9.1
2	Trackmania DS	29,95	8.2
3	Grid	29,95	8.2
4	Moto Racer DS	39,95	7.8

Lucha

		PRECIO	NOTA
1	Bleach: BoF	29,95	8.3
2	Bleach: Dark Souls	39,95	8.1
3	Ultimate Mortal K.	44,95	7.2
4	WWE 2009	9,95	5.5

Rol

		PRECIO	NOTA
1	Mario & Luigi: VCB	39,95	9.3
2	Chrono Trigger DS	39,95	9.0
3	The World Ends...	39,95	8.7
4	Dragon Quest IX	40,95	8.6

Estrategia

		PRECIO	NOTA
1	AoE: Mythologies	19,95	8.9
2	Civilization Rev.	19,95	8.8
3	Cookie Shop	39,95	8.6
4	Fire Emblem	39,95	8.5

Musical

		PRECIO	NOTA
1	Rhythm Paradise	29,95	9.1
2	Maestro! Jump...	29,95	8.5
3	Guitar Rock Tour	9,95	7.7
4	GHoT: MH	39,95	7.2

Shooter

		PRECIO	NOTA
1	Metroid Prime H.	39,95	8.4
2	Space Invaders Ex.	29,95	8.4
3	MW Mobilized	39,95	8.3
4	Big Bang Mini	29,95	8.0

Deportivo

		PRECIO	NOTA
1	Fifa Soccer 09	19,95	8.4
2	TH Proving Ground	29,95	7.8
3	New Int. T&F	39,95	7.3
4	Skate it	39,95	7.2

Puzzle

		PRECIO	NOTA
1	Profesor Layton	39,95	9.5
2	Profesor Layton 2	39,95	8.8
3	Scribblenauts	39,95	8.7
4	Hello Pocoyo!	39,95	8.5

Acción

		PRECIO	NOTA
1	GTA: Chinatown W.	19,99	9.3
2	Zelda: Spirit...	39,95	9.2
3	Castlevania: OoE	39,95	9.0
4	Alicia en el País...	39,95	8.7

EL EXPERTO RECOMIENDA



Chema Antón
NDS

Dragon Quest IX

UNA NUEVA EDICIÓN DE LA clásica saga desarrollada por Level 5 y con diseños de Akira Toriyama. No renueva nada, pero la historia es tan buena como siempre.



PLAYSTATION 2



Plataformas

		PRECIO	NOTA
1	Shadow of Coloss.	19,95	---
2	ICO	--,--	---
3	Klonoa 2	--,--	---
4	Ratchet & Clank 3	19,95	---

Conducción

		PRECIO	NOTA
1	Gran Turismo 3	19,95	---
2	Burnout 3: Take...	19,95	---
3	Burnout Revenge	--,--	---
4	MotorStorm: A. E.	39,95	---

Lucha

		PRECIO	NOTA
1	Tekken 5	19,95	---
2	Soul Calibur II	--,--	---
3	DOA2: Hardcore	--,--	---
4	VF4: Evolution	--,--	---

Rol

		PRECIO	NOTA
1	Final Fantasy XII	19,95	---
2	Okami	--,--	---
3	Persona 4	29,95	---
4	Dragon Quest VIII	19,95	---

Estrategia

		PRECIO	NOTA
1	Onimusha Warlords	--,--	---
2	Disgaea: Hour Of...	--,--	---
3	Disgaea 2	--,--	---
4	Ring of Red	--,--	---

Musical

		PRECIO	NOTA
1	Guitar Hero II	39,95	---
2	Guitar Hero	--,--	---
3	Amplitude	--,--	---
4	Frequency	--,--	---

Shooter

		PRECIO	NOTA
1	TimeSplitters 2	--,--	---
2	Killzone	19,95	---
3	Red Faction	--,--	---
4	SOCOM II: USNS	--,--	---

Deportivo

		PRECIO	NOTA
1	PES 2010	29,95	---
2	FIFA 10	29,95	---
3	Tony Hawk's 3	--,--	---
4	SSX 3	--,--	---

Puzzle

		PRECIO	NOTA
1	We Love Katamari	--,--	---
2	Katamari Damacy	--,--	---
3	Los Sims 2	29,95	---
4	Theme Park: Roll.	--,--	---

Acción

		PRECIO	NOTA
1	God of War	19,95	---
2	GTA III	29,95	---
3	Resident Evil 4	19,95	---
4	S.H. Shattered M.	39,95	8,9

EL EXPERTO RECOMIENDA



G. Maeso
PLAYSTATION 2

SH: Shattered Memories

LA MEJOR MANERA DE VOLVER a visitar el pueblo de Silent Hill tal y como estaba al principio de la saga. Eso sí, con otro personaje y sin armas... Más miedo que nunca.



PC



MMO

		PRECIO	NOTA
1	WoW: Lich King	34,95	9.5
2	Aion	49,95	9.2
3	Warhammer Online	29,95	9.0
4	Star Trek Online	49,95	8.9

Conducción

		PRECIO	NOTA
1	Burnout Paradise	29,95	9.5
2	Pure	29,95	9.2
3	NFS Shift	49,95	8.8
4	Trackmania UF	9,95	8.5

Aventura

		PRECIO	NOTA
1	Sam & Max	29,95	8.3
2	Sherlock Holmes	19,95	8.2
3	Dracula Origin	9,95	8.0
4	Mistery Chronicle	29,95	7.5

Rol

		PRECIO	NOTA
1	Mass Effect 2	49,95	9.6
2	Dragon Age	49,95	9.4
3	Fallout 3: GOY Ed.	49,95	9.3
4	Drakensang 2	19,95	9.0

Estrategia

		PRECIO	NOTA
1	StarCraft II: WoL	60,99	9.9
2	Warhammer 40K	49,95	9.3
3	Empire Total War	49,95	9.3
4	Napoleon Total War	39,95	9.2

Plataformas

		PRECIO	NOTA
1	Prince of Persia	59,95	8.7
2	Lego Indy 2	29,95	8.3
2	iFluid	18,95	7.0
3	Upi	19,95	7.0

Shooter

		PRECIO	NOTA
1	Modern Warfare 2	59,99	9.7
2	ARMA II	39,95	9.5
3	Aliens vs Predator	49,95	9.3
4	Arma II: O.A.	29,95	9.3

Deportivo

		PRECIO	NOTA
1	FIFA 10	29,95	9.4
2	PES 2010	39,95	8.9
3	NBA 2K9	9,95	8.7
4	F. Manager 2010	29,95	8.5

Puzzle

		PRECIO	NOTA
1	Little Pet Shop	29,95	7.5
2	World of Goo	29,95	-,-
3	Crazy Machines 2	9,95	-,-
4	Line Rider Freest.	19,95	-,-

Acción

		PRECIO	NOTA
1	GTA IV	44,95	9.8
2	Batman Arkham A.	39,95	9.6
3	Dead Space	19,95	9.3
4	Assassin's Creed 2	59,95	9.0

EL EXPERTO RECOMIENDA



'Duardo'
PC

StarCraft II

QUÉ VAMOS A DECIR YA de él que no se sepa... Quizá el mejor juego de estrategia de la historia y el segundo con mejor nota en Marca Player. A jugar.



ENTRADAS PLATINUM

360, PS3
Darksiders



AGOSTO
29,99

Ahora puedes vivir la apocalíptica batalla de Guerra contra cielo e infierno a mitad de precio.

PS3, 360
Resident Evil 5



AGOSTO
29,95 €

La aventura africana de Chris Reidfield y Shiva Alomar más barata que nunca. ¡A matar zombies se ha dicho!

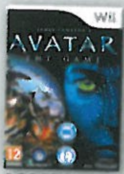
PSP
Tomb Raider Legend



AGOSTO
9,95 €

Si no tienes este Tomb Raider no será por dinero, porque más barato ya sería gratis. Si te gusta Lara, no dudes en hacerte con él.

Wii
Avatar



AGOSTO
29,95 €

La fantasía de James Cameron en Wii ha bajado de precio. El perfecto complemento para la película y con otro punto de vista.





10€ DE DESCUENTO EN NOVEDADES Y PROMOCIONES



Marca Player y XtraLife te traen los mayores descuentos en el mundo de los videojuegos.

PC



PVP: ~~60,99€~~ XtraLife: 56,95€

46,95€

Código descuento:
XLMARCA*PSTAR2*

PS3 / XBOX 360



PVP: ~~71,99€~~ XtraLife: 66,95€

56,95€

Código descuento:
XLMARCA*SKL2*

PVP: ~~71,99€~~ XtraLife: 66,95€

56,95€

Código descuento:
XLMARCA*XKL2*

PS3 / XBOX 360 / WII



PVP: ~~70,99€~~ XtraLife: 62,95€

52,95€

Código descuento:
XLMARCA*STCYB*

PVP: ~~70,99€~~ XtraLife: 62,95€

52,95€

Código descuento:
XLMARCA*XTCYB*

PVP: ~~49,99€~~ XtraLife: 46,95€

36,95€

Código descuento:
XLMARCA*WITCYB*

PS3 / XBOX 360



XtraLife: 19,99€

9,99€

Código descuento:
XLMARCA*SFAL3*

XtraLife: 19,99€

9,99€

Código descuento:
XLMARCA*XACE*

XBOX 360





PVP: ~~249,99€~~ XtraLife: 246,90€

236,90€

Código descuento:
XLMARCA*X250*

PS3 / XBOX 360



PVP: ~~49,99€~~ XtraLife: 39,99€

29,99€

Código descuento:
XLMARCA*MSSFIV*

Cómo usar tus códigos descuento



1. Entra en la tienda ***www.xtralife.es*** y busca uno de los juegos en promoción. Añádelo a tu cesta y valídala.
2. Selecciona PAGAR si ya estás satisfecho con tu elección y crea un usuario si no lo tienes todavía.
3. Introduce tu código *Marca Player* en el apartado CÓDIGO PROMOCIONAL y el precio final se modificará automáticamente.

Entrega en 24h

Gastos de envío: SÓLO 2,99€

*Hasta límite de existencias

Compra tus juegos habitualmente en ***www.xtralife.es*** y consigue suscripciones gratis a tu revista *Marca Player* y muchos premios más.

Cada código está limitado a 1 USO POR CLIENTE. Oferta no acumulable a otras promociones de xtralife.es. Válida hasta el 22 de septiembre de 2010.

¡SUSCRÍBETE AHORA!

Y aprovecha esta oferta exclusiva.



LLAMA AL
902 99 81 99
Lunes a Viernes de 9h a 18 h.
revistas@unidadeditorial.es

MARCA **player**
¿jugamos?

Oferta exclusiva para el territorio nacional peninsular, no acumulable a otras ofertas o promociones en vigor. Promoción válida sólo para nuevas suscripciones.

> Próximo número

¡En primicia!

HALO REACH

Bienvenido al principio del fin

14 de Septiembre, 2010


PSP
PlayStation Portable
Disney Interactive Studios
En el destino no existe la casualidad.
Disney
SQUARE ENIX
Kingdom Hearts
Birth by Sleep
A LA VENTA EL 10.9.2010
Experimento 626
12
www.pegi.info
www.kingdomheartsbbs.com
©2010 Disney. Desarrollado por SQUARE ENIX. Personajes de la serie de videojuegos FINAL FANTASY: ©1990, 1997, 2010 SQUARE ENIX CO., LTD.
Todos los derechos reservados. SQUARE ENIX y el logo de SQUARE ENIX son marcas registradas o marcas comerciales de Square Enix Holdings Co., Ltd.
"PS", "PlayStation" and "PSP" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved.
SQUARE ENIX